Login Books

サークII パーフェクトノート

MSXマガジン編集部/編

ビジネスアスキー

# サークII

## パーフェクトノート

MSXマガジン編集部/編

Login Books

ビジネスアスキー

サークII　パーフェクトノート

MSXマガジン編集部／編

Login Books

# XakII Perfect note

# パーフェクトノート

# Xakシリーズ
## ― イメージイラストギャラリー ―

# Xak
［サーク］



### The Art of Visual Stage

マイクロキャビン初のRPG『Xak』。そのイメージイラストには、小説『青の騎士ベルゼルガ物語』『ヴァレリア・ファイル』や『聖刻1092』など、SFからファンタジーまで幅広いジャンルで活躍する人気イラストレーター、幡池裕行氏が起用された。

⬆どこまでも続く、広大な平原。プレーヤーが冒険する世界のイメージを駆り立ててくれるイラストだ。

# ◆戦いの荒野に軌跡を刻め！

蟠池氏のイメージイラスト。迫り来る"魔"にひとり立ち向かうラトクを描いている。

Rising of The Redmoon

RPGファンの期待を受けて登場した『XakⅡ』。イメージイラストは、『超音戦士ボーグマン』で人気の若手アニメーター、菊池通隆氏が担当している。本編のグラフィックにもその影響は大きい。

◆パッケージでおなじみのこのイラスト。ラトクを中心として、ストーリーに大きく関わってくるキャラが描かれている。その後ろには……？

⬆このイラストは初期の広告で使用されていたもの。ストーリーを暗示する、迫力の構成がその魅力だ。

## ★ビジュアルの重要性

Xakでは、シナリオやゲーム・システム以上にビジュアル性が重視されていると言っても過言ではないだろう。物体の比率を設定することで、よりリアルな戦闘を実現しながらも、アクションRPGの持つおもしろさを表現したVRシステムと、ストーリーの要所で展開される秀麗なビジュアルシーン。そして、ここで紹介しているイメージイラストを見れば、一目瞭然である。これらがゲーム自体の持つ魅力とあいまって、プレーヤーを幻想の世界へといざなってくれるのだ。

## ★フレイの大冒険

Xakシリーズの異色作『FRAY』。全編コミカルタッチで進行するこの作品のイメージイラストには、グラフィックデザイナーからの強い推薦によって、マンガ家のこごまひ氏が起用された。

◆パッケージに使用されたイラスト。本編同様、パステルトーンでポップ、コミカルな雰囲気が伝わってくる、楽しいイラストである。

➡こちらはフレイとモンスターという、おもしろい取り合せ。ゲームのイメージを十分にふくらませたからこそ描けるイラストだろう。

# ★恋する魔法戦士フレイが大活躍

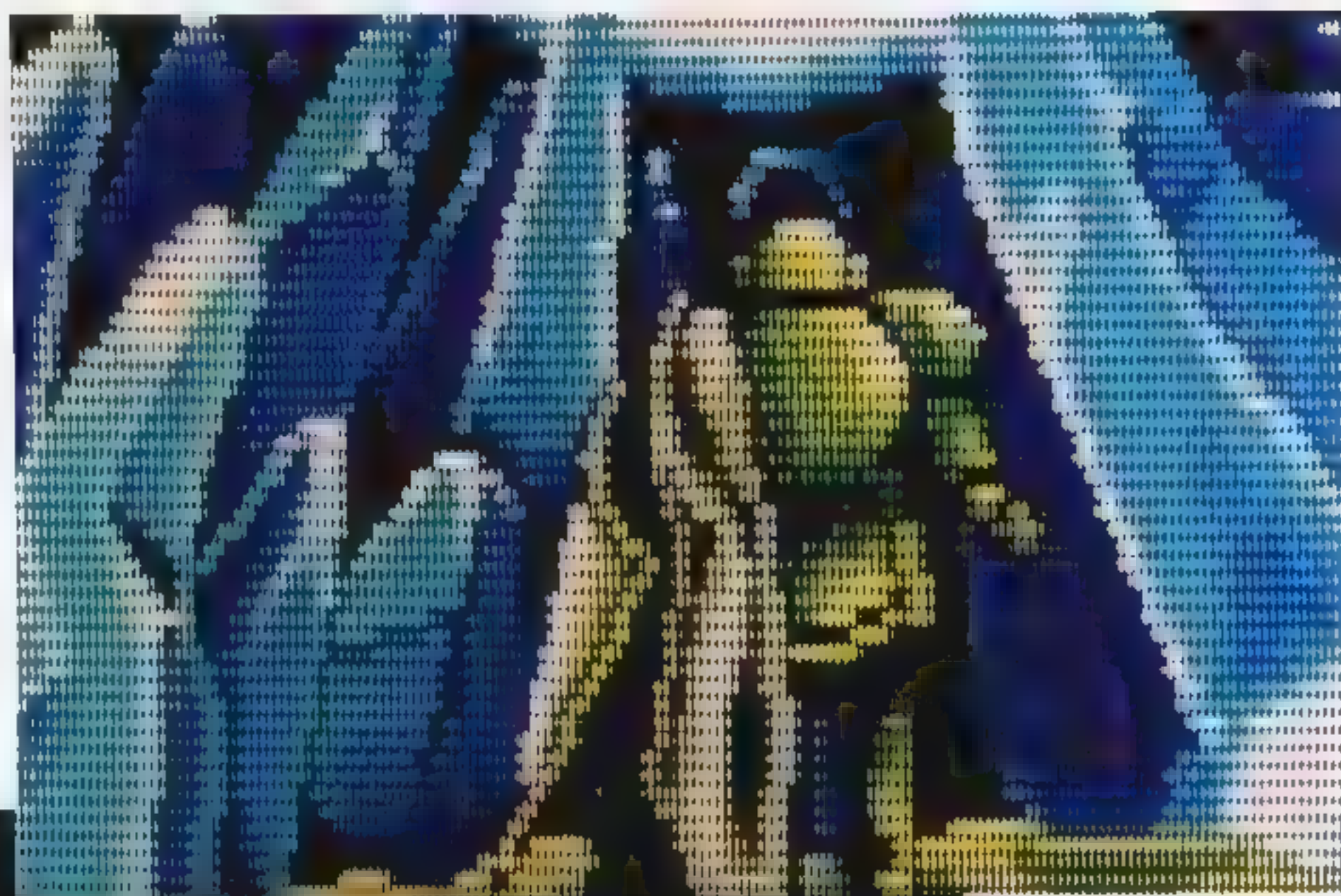
◆ディスクラベルやマニュアルの中扉などに、ワンポイント的に使われているイラスト。ゲーム画面でチョコマカ動く、フレイそのままのイメージだ。

# Xakシリーズ
## ―デモ画面ギャラリー―

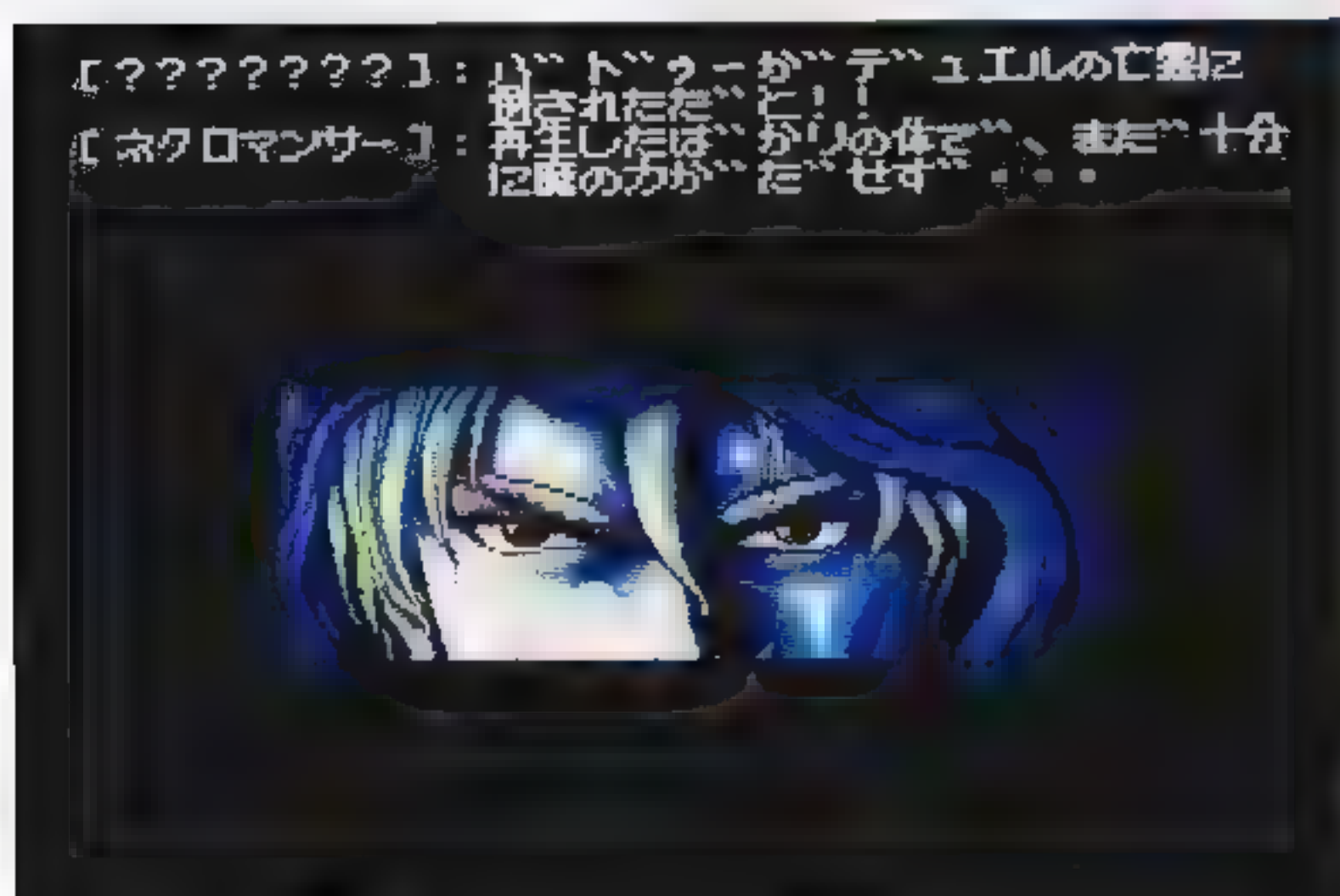
# Xak［サーク］™



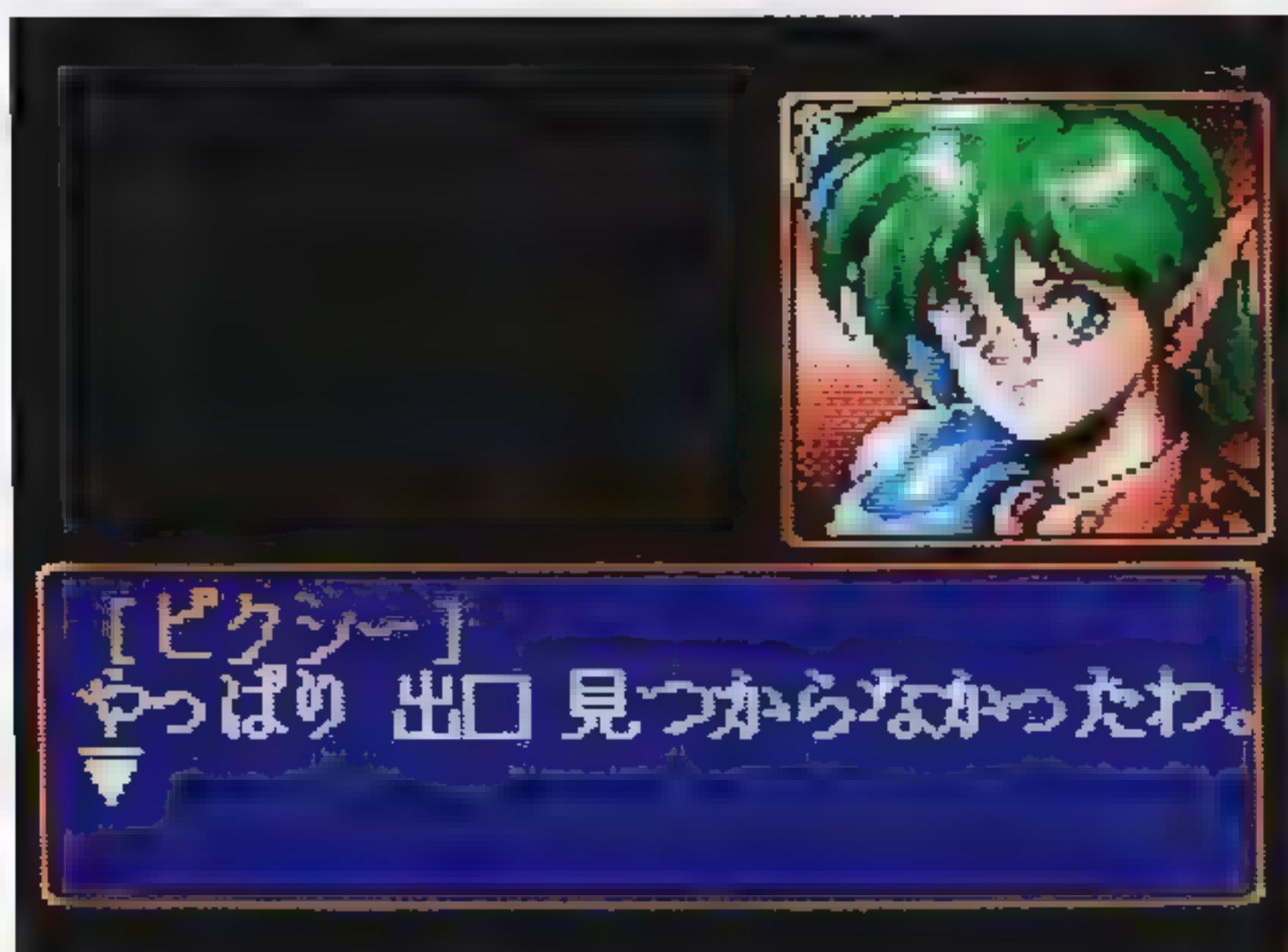
The Art of Visual Stage

➡"永久氷壁"に何者かが近付く。妖魔か、人間か、それとも……。

⬅いよいよバドゥー解放の時がやってきた。闇の時代の再来である。

◆第一部終了時にも、ちょっとしたデモが出る。今までをちょっと振り返っておこうか、というような内容。人気のピクシーちゃんも大活躍だぞ。

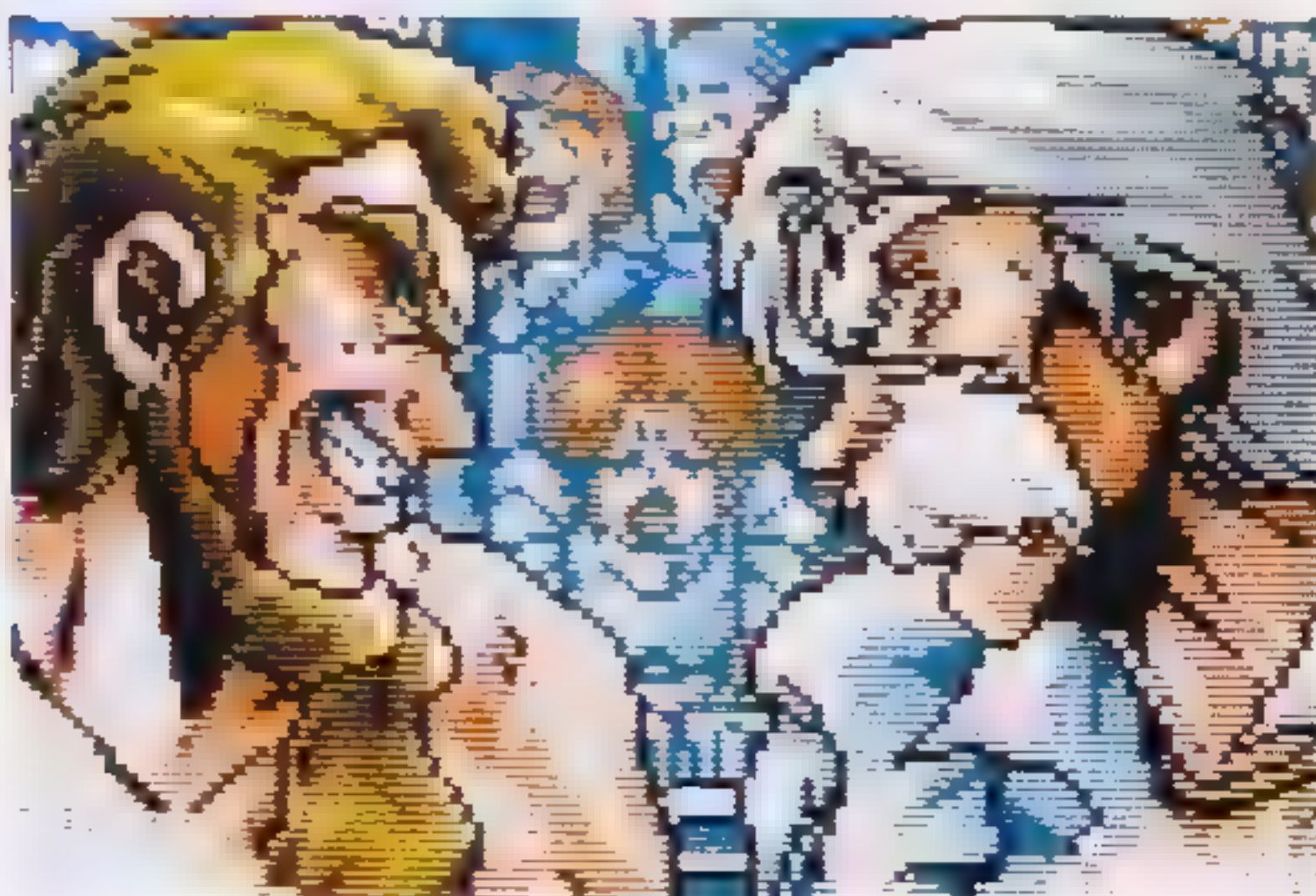
◆勝利したラトク。バトゥーは強かった。その胸にはさまざまな思いが去来していく。プレイヤーも、ともに勝利に酔いしれる美しい瞬間だ

◆そして、XakIIへの予感を抱かせた、暗黒のエンディング。狂言回しネクロマンサーは、いったい誰に対して報告をしているのだろうか？

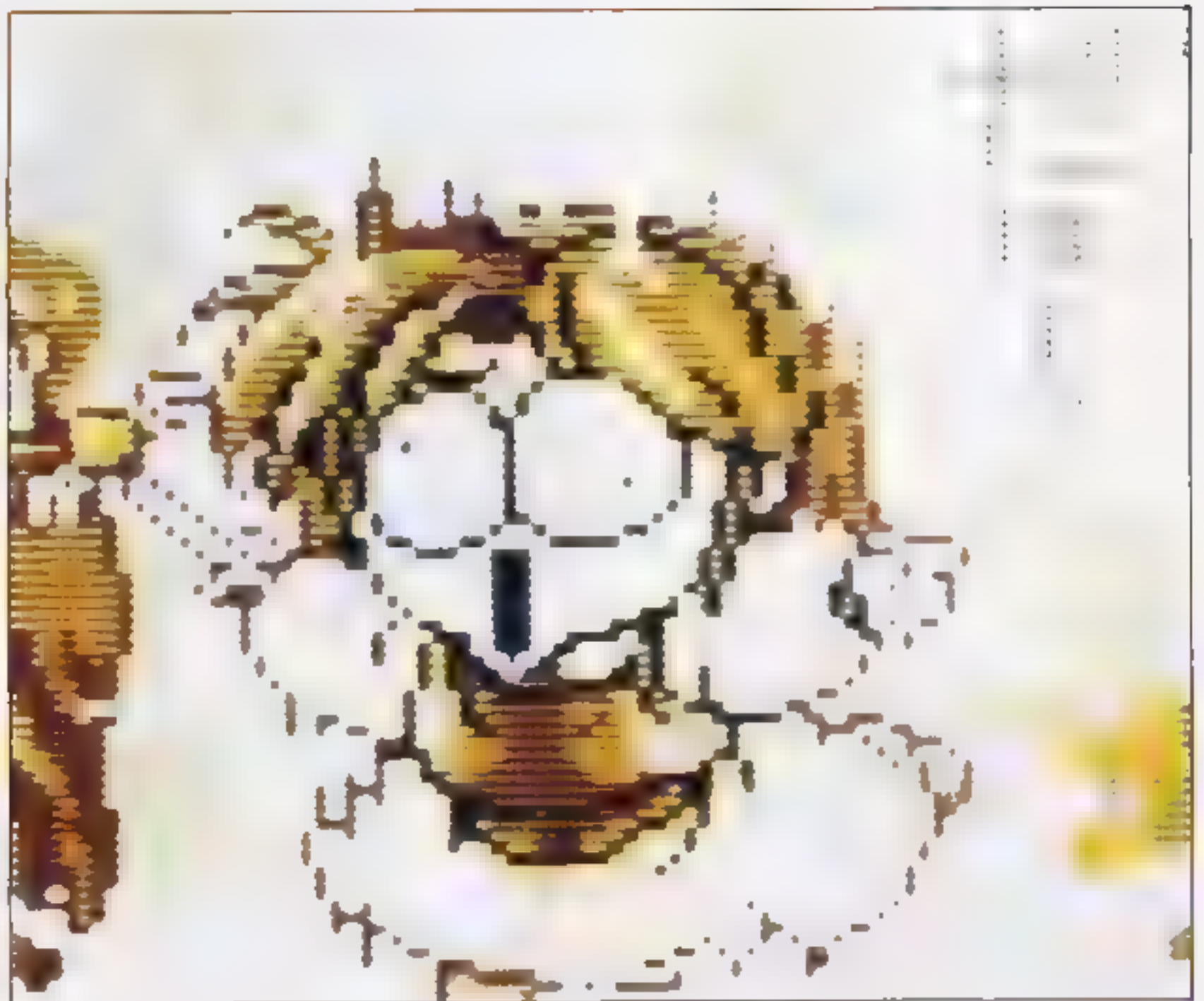
# ★ラトクの新しい旅が始まる……

➡まずは前作のおさらいから。ラトクとバドゥーの壮絶な死闘、それはもう3年も前のことになるのだった。ラトクも少しは大人になったのかな。

⬅旅のおともはいつだってやきもち焼きなピクシー。おなじみのコンビの珍道中である。今回の舞台は前回とはちょっとばかり違うぞ。

# ★今回のエンディングデモは豪華絢爛だ

➡雲を突き抜けて飛ぶ飛行船の雄姿。天才カショクホウ・サイテンの遺産だ。冒険にかかわった人々は、みんなこの船に乗っているのだ。

⬅フレイと、もうひとりの女の子がケンカしている。これは誰だ？　なんでケンカしてるんだ？　……それは最後のお楽しみ、ということで。

➡スタッフロールのタイトルバックに、冒険にかかわった人々のその後が紹介される。酒場で盛り上がるジークとバスパ。相変わらずのんべえだ。

➡フレイの回想シーンから。魔法学校での、つらいながらも楽しかった？ 修業の日々。しっかし、よく生きてたモンだよなぁ。

⬅エンドラに勧められ、フレイが魔法学校への入学を決意したシーン。turbo R版では、ふたりがしゃべったりなんかもする。

## ★デモも楽しいぞ

⬅おまけゲーム「Go！Go！ピクシー」から。フレイは巨大化しているんだけど、比率合ってるんじゃないかなぁ、コレ。さっすがVRシステム!?

➡おなじく、「Go！Go！ピクシー」からエンディング。マーカーで描いたようなタッチが微笑ましいね。

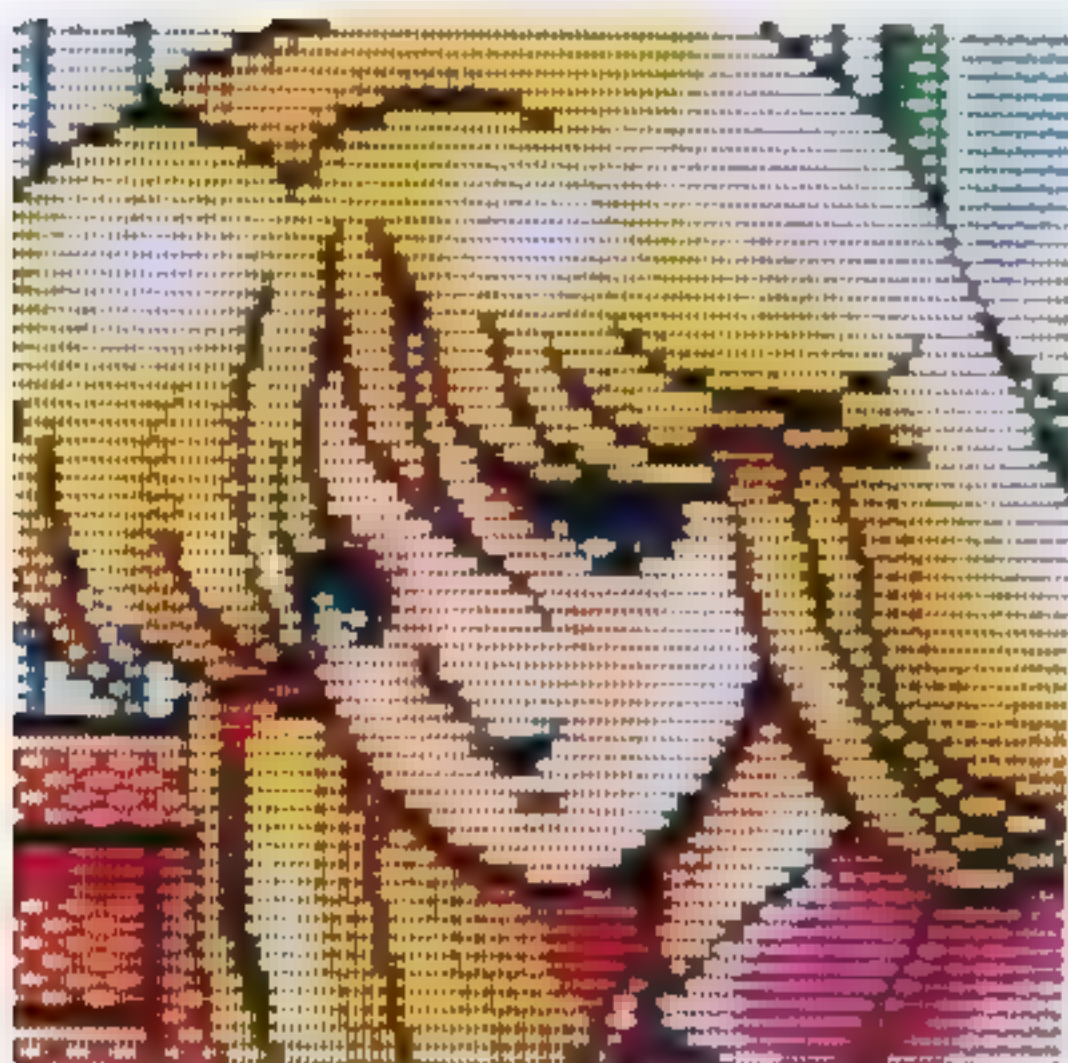
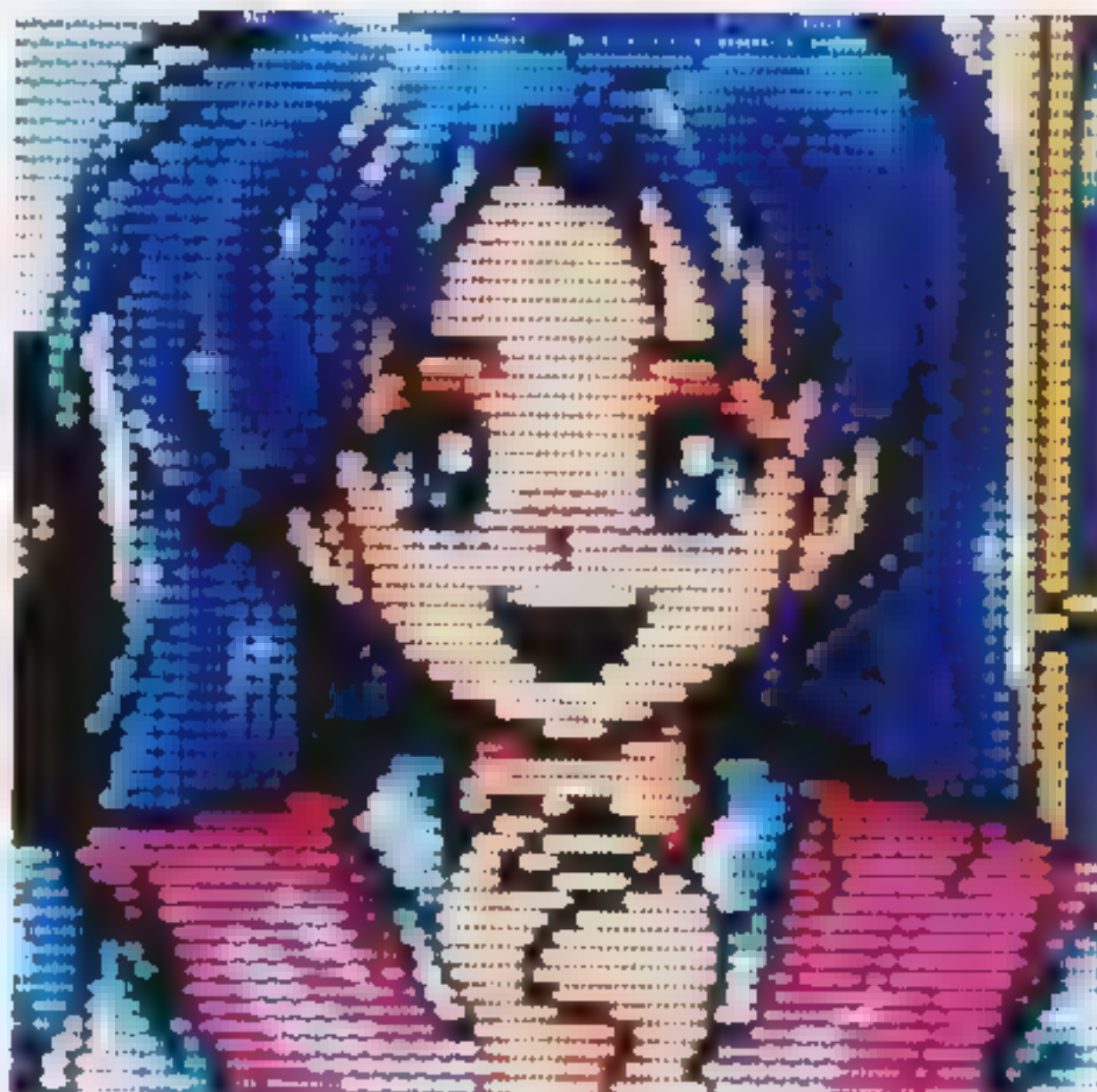
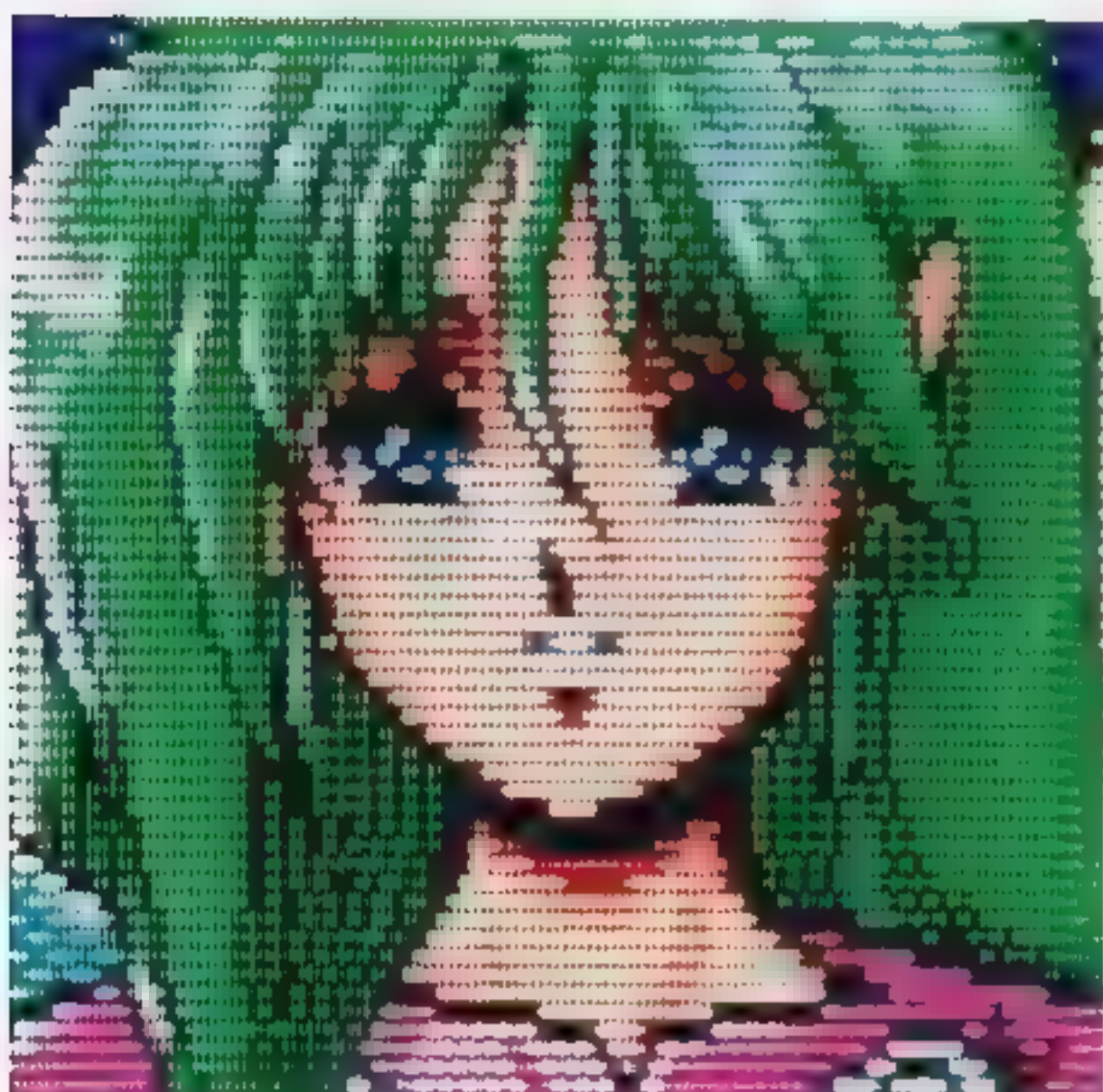
⬅MSX2版の隠しグラフィックから。何年後かのフレイかな？りりしい感じで、とてもよいのだ。

# キャラクターの顔、顔

# Xak［サーク］



The Art of Visual Stage

Xakシリーズの原点だ。何人かの登場人物は、XakIIでも再登場してくれる。とくに、あのフレイは、どこへいっても大活躍だ。描き手の変更による、シリーズ中での同一人物の顔つきの変化にも注目してみよう。

⬆幼なじみのエリス，おてんばな感じだがXakIIでは美人に成長。

⬆フレイ、初登場！　最初はヒロイン然としたキャラクターだった。

⬆ピクシーの表情、顔つきはその後のXakIIより大人っぽい印象。

⬆ホビット族の村長さん、ホビットはホビットらしく描かれている。

XakⅡでは、デモのヴィジュアルシーンがいっそう強化されている。特に、エンディングシーンの豪華さはファン感涙モノ。コミカルな要素も加わって楽しませてくれるぞ。

⬅おっ、こんなに美男子だったんだ、の主人公おなじみラトクです。

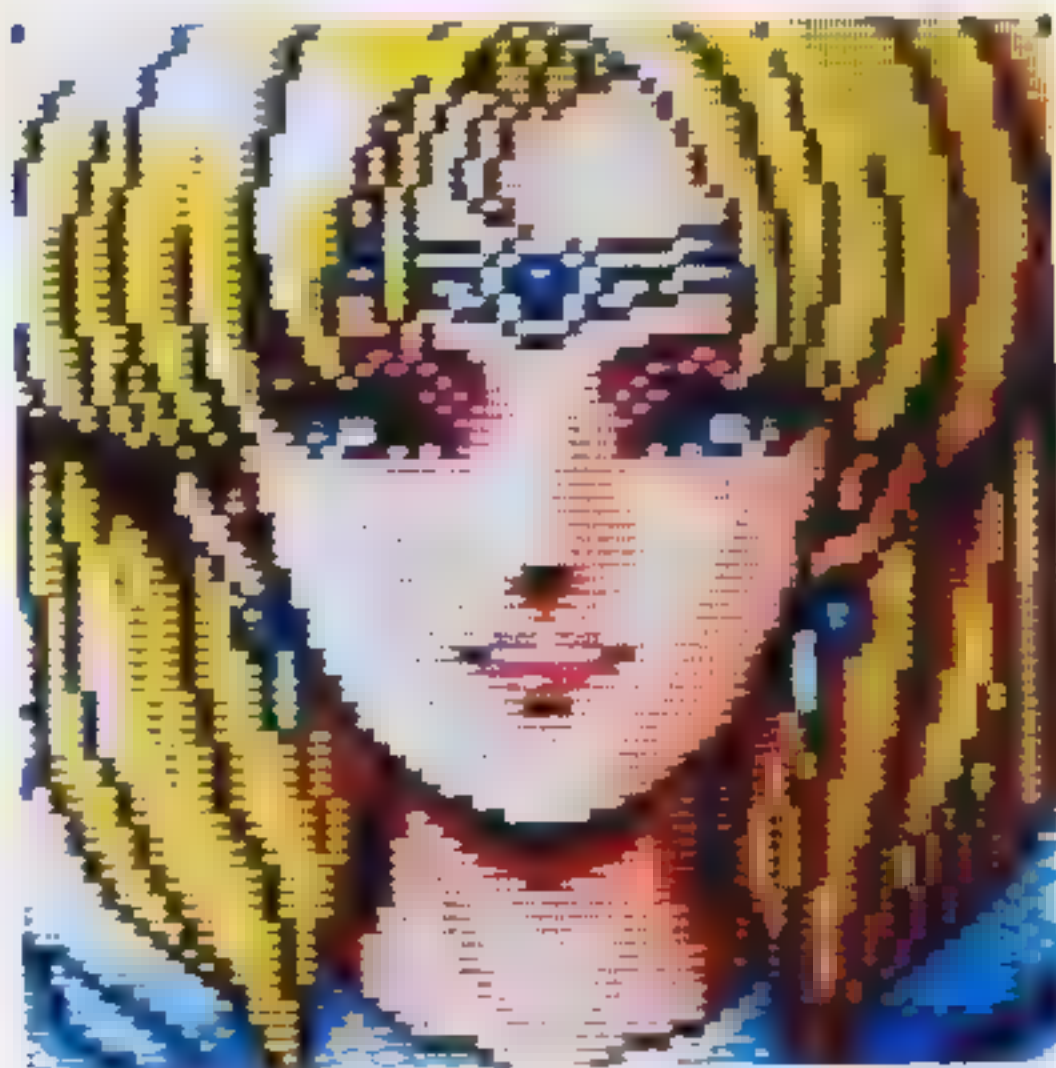
⬆重要人物、シャナ。前作で助けてやったフレイと違い、気が強い。

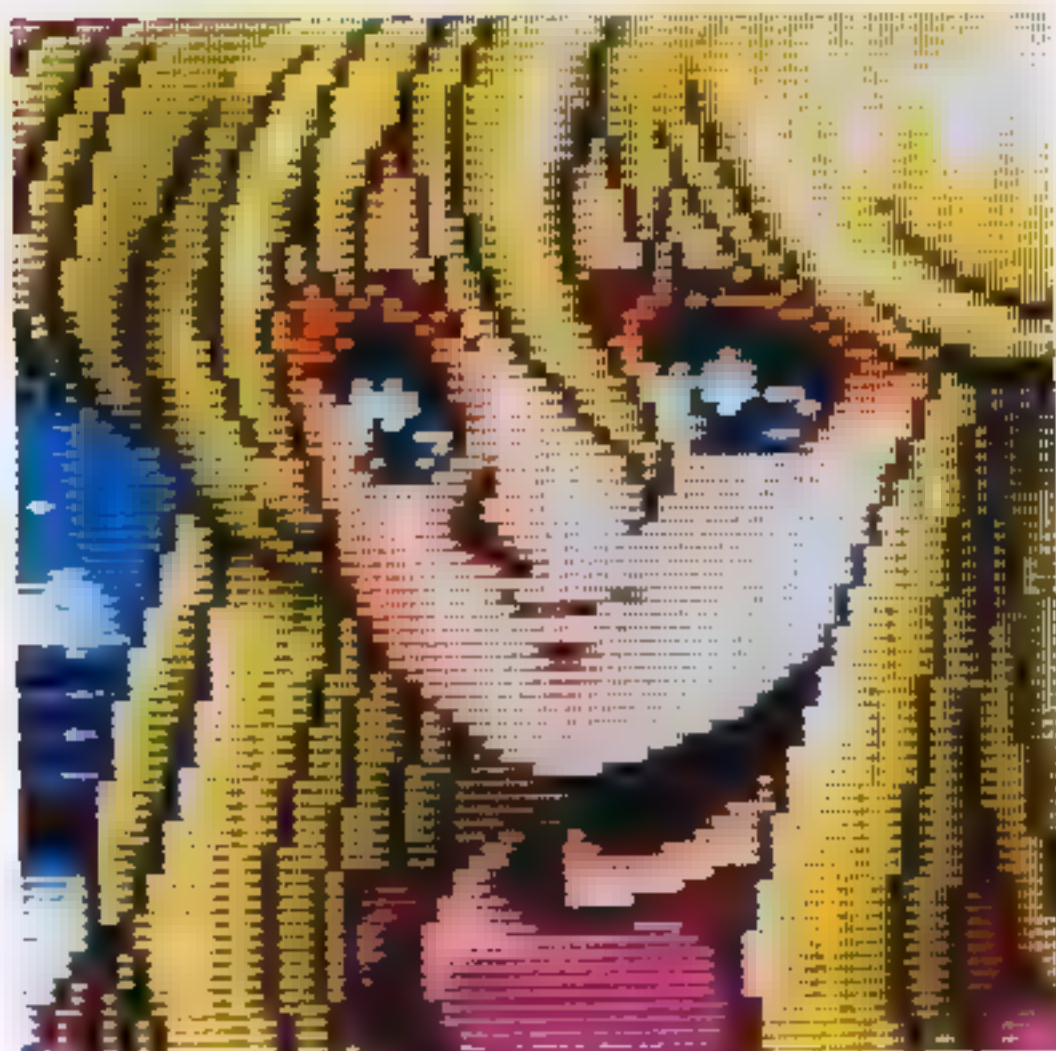
➡女だてらに町の中心的存在、ジャンヌ＝ダルクのようなフェル。

⬅美男美女の組合せということで、フェルにからむのは詩人のホーン。

## ★人気キャラクターの勢ぞろいだ！

『FRAY』のキャラはMSX版Xakのグラフィックデザイナー、末永仁志さんがデザインした。ここではフレイをはじめとして、きれいどころの女性キャラを集めてみたので、ファンは存分に楽しんでちょーだいな！

⬆主人公のフレイ。魔法戦士といっても、まだまだ夢見るお年頃？

⬆魔法屋の女主人、エンドラ。けっこう隠れファンも多いとか

⬆ヴァルアの町の元気少女、ミリー。将来は大魔導士かな？

⬆フレイの恋のライバル、エリス。『FRAY』ではチョイ役なのだ。

# サークII

## パーフェクトノート

MSXマガジン編集部/編

# CONTENTS

口絵イラスト：幡池裕行
菊池通隆
ここまひ
株式会社マイクロキャビン
キャラクターイラスト：ここまひ
モンスターイラスト：杠聡
アイテムイラスト：杠聡
山口志乃
カット：株式会社ヘッドルーム

# Xak [サーク]™



## The Art of Visual Stage

**さて、「XAKⅡ」をプレイする前に、ぜひとも前作『XAK』のことを知っておいてほしいもの。ストーリーの上ではもちろんのこと、設定面でも、前作を知っているといないとではゲームのおもしろさが違う。アクションや操作も、前作を知っていた方が取っつきやすいのだが、これればかりはプレイしてみなければわからない。紙面で解説できる範囲で紹介しよう。**

### ストーリー

●暗黒の時代

世界は、3つに分かれている。すなわち、妖魔界、人間界、妖精界である。中でも凶悪な性質を持つ妖魔界は、神々の手によって厳重な封印がかけられていた。

しかし、250年の昔、突如バドゥーという強大な妖魔が出現した。バドゥー率いる妖魔軍は強大な力を振るい、人間界に侵攻してきた。ウェービス国滅亡の危機であった。これこそが、世に言われる暗黒の時代である。

力に衰えを見せ始めていた神々は、しかし、最後の力を振り絞って妖魔に対抗した。その結果、戦神デュエルの活躍によって神々は勝利した。そして敗退したバドゥーの肉体は王家の聖域に、魂は永久氷壁に封じられた。

こうしてウェービス国の暗黒時代は終わりを告げた。そして神々は地に降り、その血は人間の世界に広がり、いつしか埋もれていったのである。

●バドゥー復活

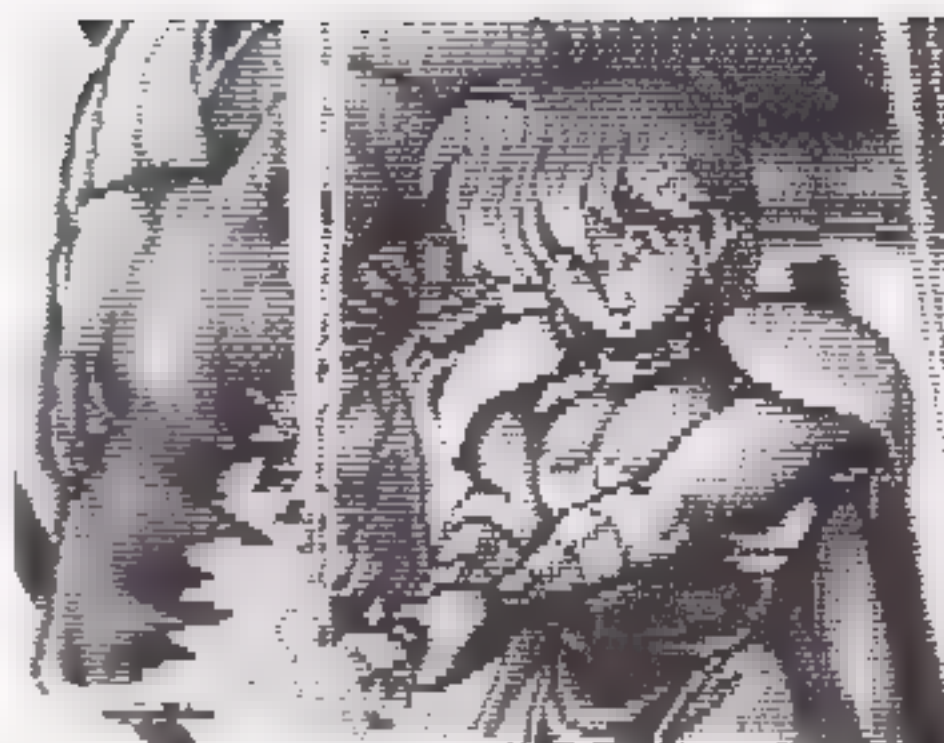
妖魔界では、妖魔の将軍ともいうべきバドゥーの復活が待たれていた。しかし封印を解けるのは、封印をかけた者、すなわちデュエル神その人か、その血を引く者以外にはあり得ない。……デュエルの血を引く者に、妖魔の魔の手が伸びる。

そしてある真っ暗な夜、永久氷壁の封印が何者かの手によって解放された。時を同じくして、いっせいに決起する妖魔軍。バドゥーの魂は聖域を目指してさまよい始める。

この魂が自らの肉体に出会った時、暗黒の時代が再来するのである。

●デュエル神の末裔

神に最も近い一族、ウェービス王家は、いち早くこの事態を察知し、緊急事態を宣言した。バドゥー復活を食い止め、バドゥーを倒せるのは、戦神デュエルの子孫だけ。自国を救うためには、一刻も早くこの生まれながらの戦士を見つけ出さなければならない。王家に仕える小型の飛行妖精、ピクシー族が、メッセンジャーとして国中に派遣された。そのうちのひとりが訪れたのがフェアレスの町である。

しかし、この町にいるはずだったデュエル直系の戦士、ドルク＝カートは行方不明となっていた。かわりに見つかったのが、ドルクの息子、ラトクであり、彼こそが本編の主人公である。

●『サーク』におけるラトクの姿。戦士としてはまだ若いが、彼こそデュエルの血を引くものなのだ。

ラトクはピクシーの要請を請け、単身、旅だった。まずは王家の聖域を目指すため、聖域の入口、モルムの砦を訪れる必要がある。多くの妖魔たちが、ラトクの行く手を阻むが、ラトクは立ち止まるわけにはいかない。バドゥー復活まで時間は限られているのだ。

## サークというゲーム

分類からいえば、Xakはアクション RPGということになる。ファミコンには多いゲームスタイルだが、パソコンではそう多いスタイルではない。日本ファルコムの一連のシリーズが知られるくらいで、その他に、ということになると、これというものが見当たらない。このXakも、だからパソコン・アクションRPGの代表作のひとつということができるだろう。

パソコンでアクションというと、どうしても貧弱なイメージになりがちだがXakはちょっと違う。キャラクターの8方向移動、防御の構えと受けの構え、最低限に押さえられた遠隔攻撃と、操作性に気を配ったデザインだ。XaKⅡでは、よりシステムがバージョンアップするが、シンプルなXakのシステムにも捨て難い魅力があった。

魔法も多少はあったが、主人公があくまで剣士だということからか、あまり実用的ではなかったようだ。XakⅡの戦闘システムは、そのあたりに配慮したものだろうか。

またXakの魅力は、そのビジュアル面の充実にもあった。新機軸だったVRシステムについてはまた別に詳しく触れるが、アクションRPGにありがちな、スケール感の狂いを追放しようという意欲がみられた。

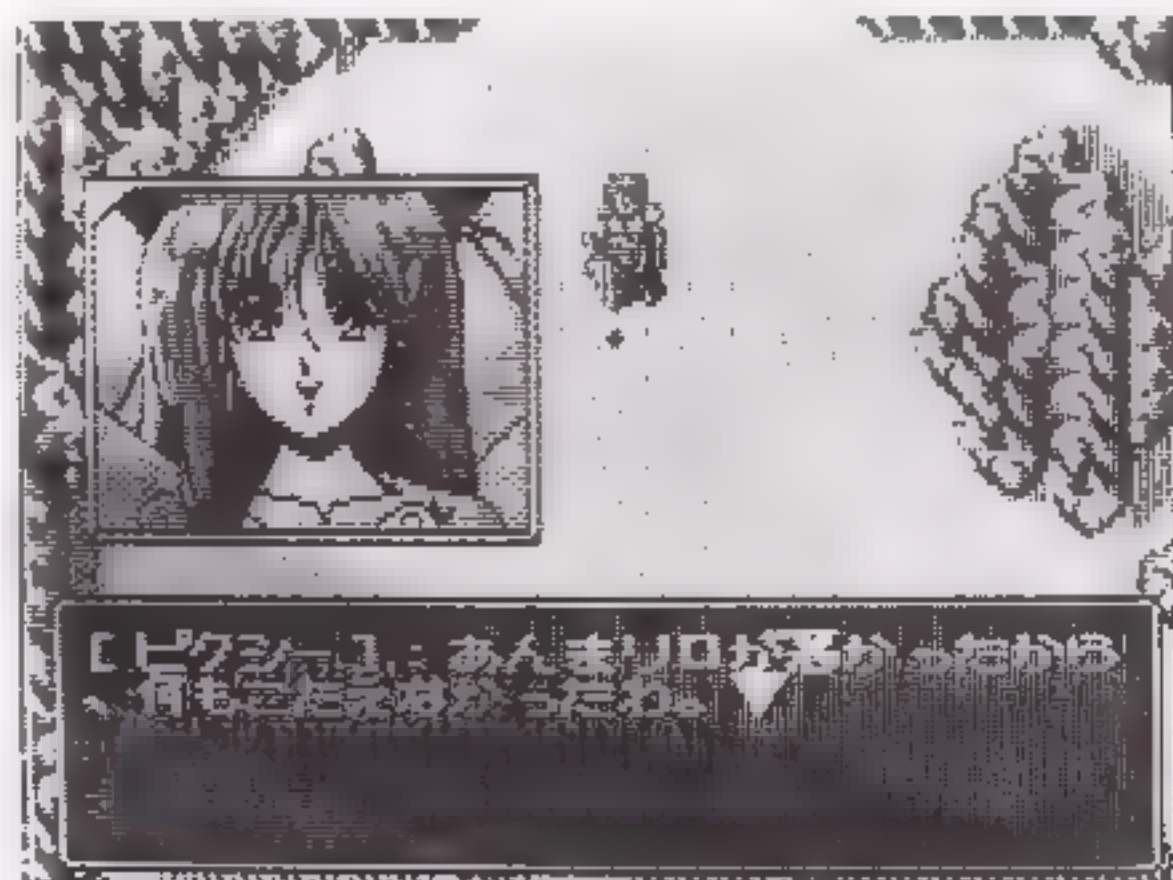
純粋なRPGならともかく、敵との戦闘をリアルタイムで行なうアクションものの場合、フィールド、ダンジョン、町でそれぞれ環境の縮尺が違うのはなんとも気分が悪い。その点、Xakは、フィールドも町も、完全に等スケールだった。主人公のキャラクターサイズが、そのまますべての要素の基準になっているのだ。敵と戦うフィールド上で、突然町にいるような普通の人と、ごく自然に出会えるのは何とも気持ちがいいものだった。

ゲーム内に盛り込まれたバラエティ豊かな演出もXakの魅力。特に、ラスト近くのシューティングシーンと、ちょっとしたパズルの面は、意表を突いて新鮮だった。

## ゲームシステム

アクションRPGとして、Xakはひとつのモデルともいえるスタイルを提示している。簡単な操作でありながら、自分自身が戦っている感覚を演出してくれるのだ。

RPGという側面から見た時は、多少経験値稼ぎに手間がかかる印象はあるが、要所に配されたボスキャラが、うまくバランスを調整する役割を務めていて、安心できる。比較的一本道に近いシナリオが、極端に自由を奪

◆会話時も、戦闘時もこのような、同一のモードでプレイできる。簡単なアクションながら、奥が深い。

◆特に重要な会話や、買物、取引などの時は、相手の顔が大写しに。XakⅡで強化されたシステムだ。

## VRシステム登場

VRシステムとは、ヴィジュアル・リプレゼンテーションシステムの略。Xak独自の特長のひとつだ。ネーミングの由来は定かではないが、視覚演出の再構築(または再提出)、というようなことを意味しているのであろう。

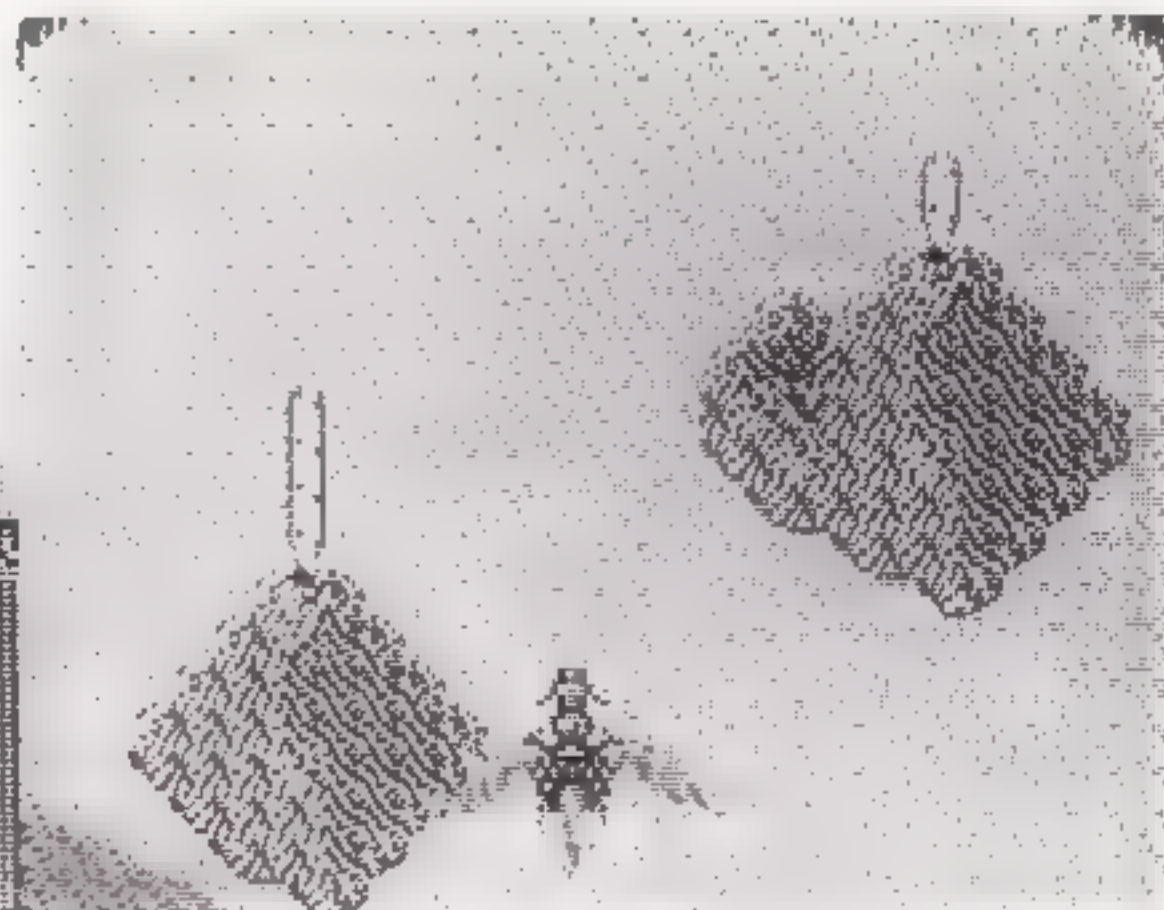
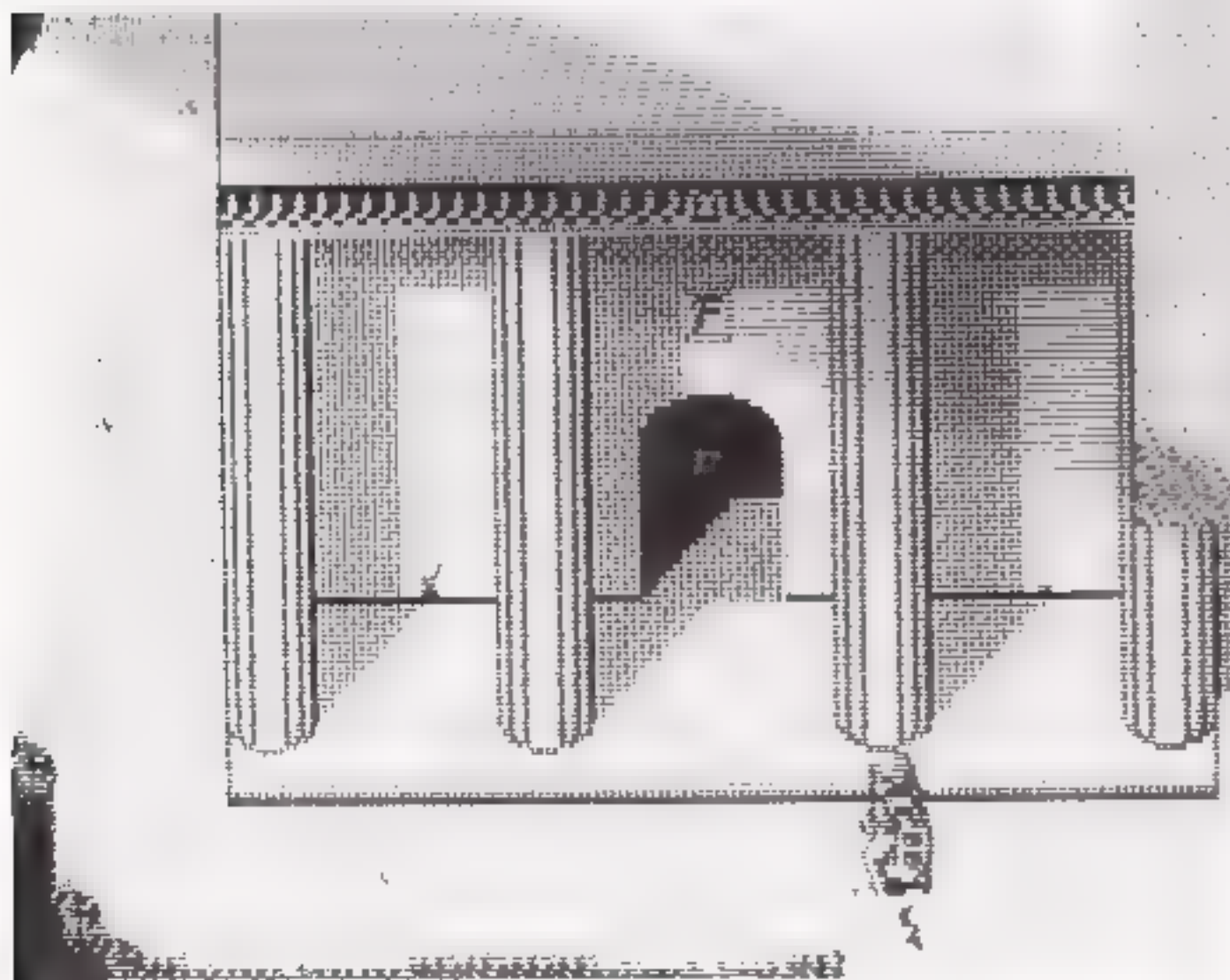
わかりやすくいうと、斜め見おろし型の画面に奥行きの概念を持ち込んだもの。2つのキャラクターが重なる時、それぞれの要素の表示の優先順位を定め、どちらが奥に隠れるかによって遠近感を出すのである。極端な例としては、手前に壁がある時は、マイキャラであろうと容赦なく視界から隠れてしまう、など（賛否あり、XakIIでは透けて見えるモードの選択が可能になった)。

また、敵モンスターをも含むあらゆるキャラクターは、ひとつひとつが体積の概念を疑似的に持たされている。そのため、当たり判定、重なりなどが極めてリアルに表現できるのだ。主人公の半分の背丈しかない子供や、倍もある巨大なモンスターが表示できるのも、このシステムのおかげだ。

さらに、このシステムは、例えば差しかけられた物干し竿のようなものがあった時、キャラクターがその下をくぐり抜けるという表現を可能にした。風景が記号ではなく、モノとして存在している感覚は、ゲームの世界においては非常に新鮮であった。

そしてこのシステムは、XakIIにおいてさらにバージョンアップされたようである。今後もこのシリーズに限らず、マイクロキャビンの名のもとに、さまざまな展開を期待したいところだ。

⬆ボスとの対戦シーン。無論、アクション性はいっそう高くなる。攻撃パターンをつかむのがミソ。

わない範囲でプレイヤーを導いてくれる。だからストーリーにおいていかれるようなこともなく、ゲーム世界に没頭できるのだ。

⬆サーク名物、シューティングシーン。正直なところ操作性はいまひとつだが、とにかく楽しいのだ。

⬅ラスト近くに配された、パズルっぽい場面。自分で作図して考えないと、なかなか難しいのだ。

# Xak早わかり攻略ガイド

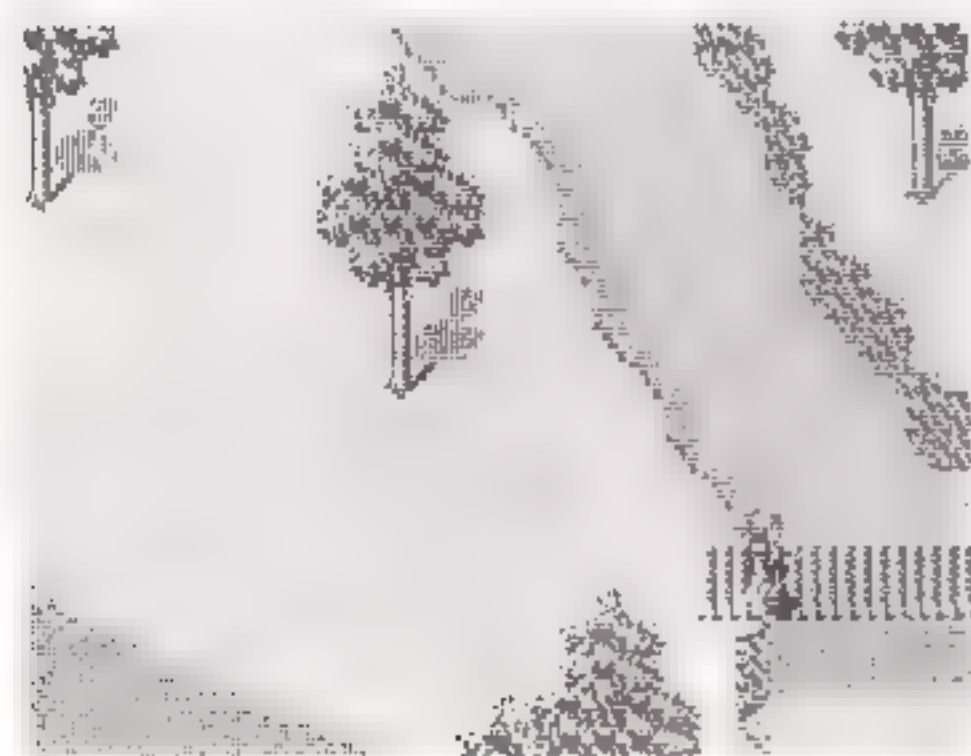
**ログインブックスでXakのシリーズを扱うのは初めて、という事情もあるので、ひと通りの攻略法も紹介しておこう。ストーリーに沿って流れを追っていけば自然に先へ進めるのだが、どうしても詰まるところはいくつかある。アクション的な要素はいっさい省略し、そうしたシナリオ面での解法のみを追ってみよう。**

## 1.フェアレス周辺

フェアレスの町の中から、ストーリーは始まる。最初にすべきことは、協会に行って町長の眼鏡を探すこと。これをみつけて届けるまでは町の外には出られない。

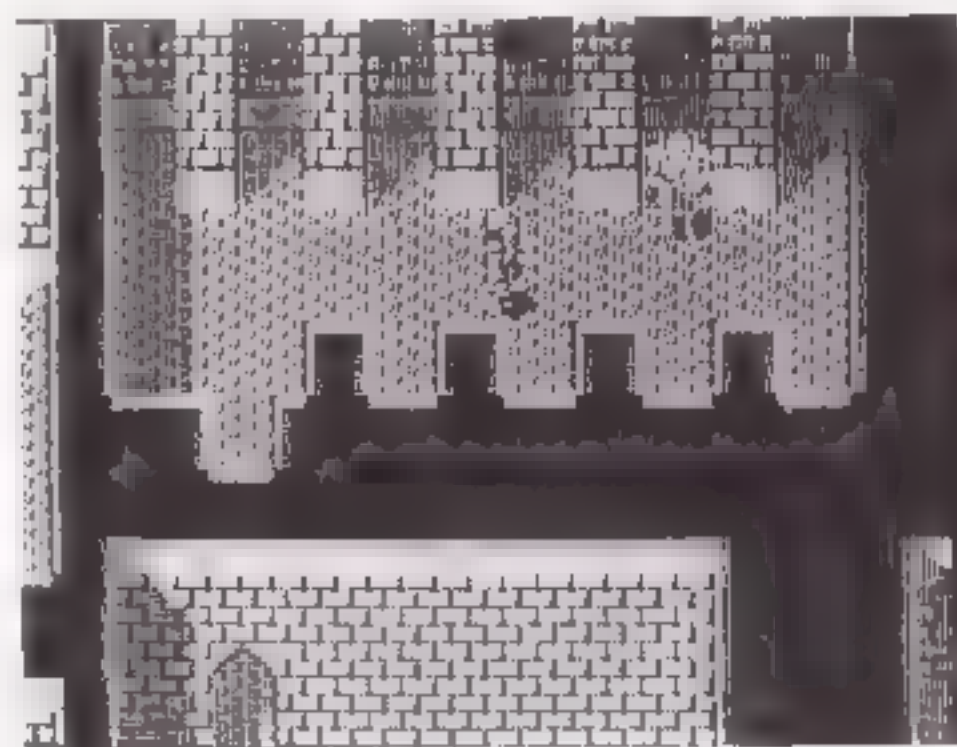
外に出たら、最初は町の南側に広がる平地で経験値を稼ぐ。あせりは禁物だ。ある程度レベルが上がりにくくなったな、と感じたら橋を渡って東側に向かおう。岩に囲まれた狭い通路を抜けると、森のエリアへと入っていく。ここで、倒れている少女を発見できるはず。これがフレイだ。彼女を助けて家まで送ってやると、今度は父親のドミクに、町の病院まで連れていってほしいと頼まれる。

もう一度ドミクを訪ねると、今度は荒れ狂う森の精を倒してくれとの注文。森のいちばん北にいる最初のボスを倒しに行こう。

レベルさえ十分ならそう苦労はしないはず。倒して再びドミクに会いに行けば、重要な情報を教えてくれるはずだ。

●この橋を渡るのは、最低でもレベル2になってからにしよう。まだまだ地道なレベル上げが必要。

## 2.モルムの砦

砦に侵入したら、まず1階右手の扉の閉まった部屋の中にいる老人とコンタクトを取ろう。彼に頼まれた薬を探してきてやると、砦のマスターキーをもらえる。これで行動範囲が広がるわけだ。

次は、1階西側にいる謎のおやじに会う。彼に会いに行く道はちょっと複雑。一度上の階に昇り、別の階段で降りてこなければならない。まずは頼まれた通り、1階東側まで戻って厨房にあったスープを取ってくる。しかし別に何をしてくれるというわけではない。とりあえず1階中央部にある出口の扉までいってから戻ってくる。すると、出口は水圧で開閉すると教えてくれ、水圧調整室の鍵をもらえるのだ。水圧調整室へいき、番兵に頼んでバルブを開くが、扉は開かない。

●謎のスープおじさん。理不尽なことを頼んでくるが、根は悪い人ではないので、素直に話を聞こう。

最上階へ行って、ボスの水龍を倒せば、やっとのことで扉が開くのだ。しかし、聖域への道はない。ノルマナの町に向かおう。

## 3.ゴンドラ〜地下へ

ゴンドラに乗って下の世界に降りるには、ノルマナ町長の許可が必要。これはモルムの砦さえクリアしていれば問題ない。

そこから先はいよいよダンジョン中心の展開になってくる。邪魔な岩は、デスインテグレイトの魔法で取り除き、まず最初にすることは、檻に入れられたズゥーンを解放すること。その後でノルマナに戻り、ズゥーンを倒してからが、真のダンジョン巡りの始まり。

まずは海賊のアジトを探しだし、海岸にいる酔っぱらいの海賊と話して、宝箱の鍵と赤い宝石を入手しておく。

紋章のついた奇妙な岩の壁を見つけたら、そこでESPメダルを使う。これが第一の門。ESPメダルは、ズゥーンを倒した後でノルマナの町に戻ればもらえる。

第二の門はその後すぐ。ここもESPメダルと、王家の紋章で通過。第三の門には強敵、ウォーター&ファイアーエレメンタルがいる。こいつを倒せば第一部終了だ。

## 4.ネムヌの町〜ゼグラードの塔

ネムヌの町とゼグラードの塔は、何度か往復することになる。ゼグラードの塔に行く前にすべきことはただひとつ、ユーグという男と会話しておくだけ。

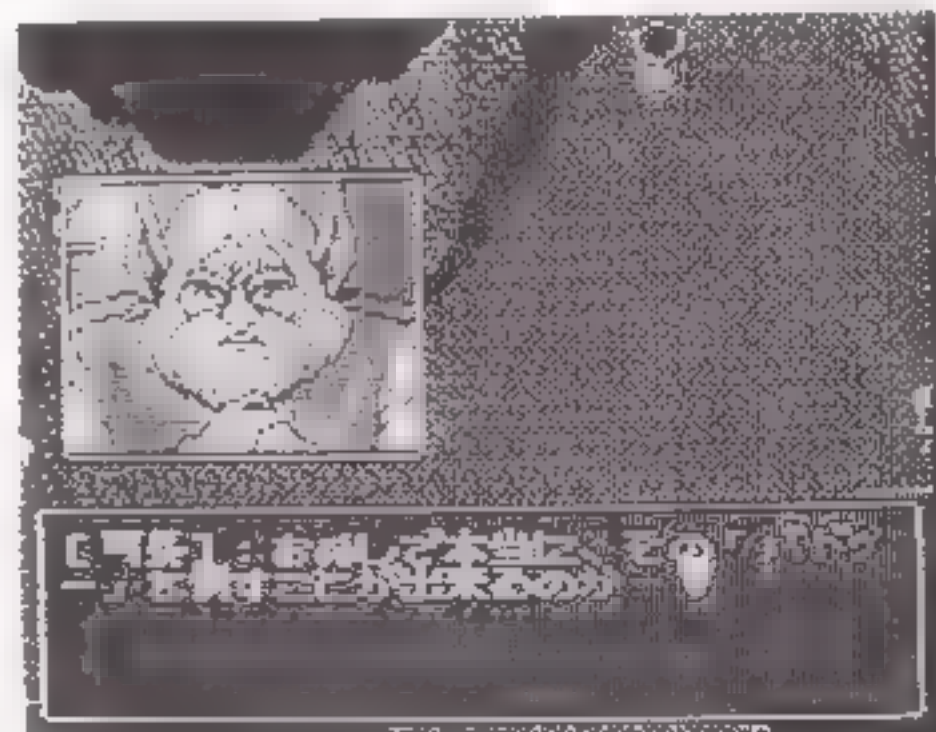
塔の中は敵も強く、苦しいが、しらみつぶしに調べていこう。イベントの順序はそれぞれ入り組んでいて前後するが、主に3つある。

まず、ノームの一家に会い、行方不明の子供を見つけて連れてきてやる。これでディスペルマジックがもらえる。

次に、ゴーストに変身したままもとに戻れず困っている未熟者の魔法使い、ケインを、ディスペルマジックでもとに戻してやる。後で町まで会いに行くと、ペットのラビーをくれるはずだ。

もうひとつは、ユーグの兄の亡霊のメッセージをユーグに伝えてやること。その後でもう一度会いに行くと、エクスカリバーをもらえる。そして最上階にいるのは、これまで狂言回しとして活躍していたネクロマンサー。こいつと戦えば、塔から出られる。

←これが地下ルートの門番、ロックバイター。王家の所属で、主人公の味方ということができる。

←ウォーターエレメンタルとファイアーエレメンタル。ゲーム全体を通しても屈指の強敵である。

←ネムヌの町。穏やかな性格のホビットたちが暮らす、平和な町だ。得られる情報もかなり多いぞ。

←ネクロマンサーは、ゾンビを操って攻撃してくる。その執拗な攻撃はかなり手強い。

## 5.溶岩地帯〜炎の砦

溶岩地帯ですべきことは、炎の砦の残党が隠れ住む秘密のアジトを訪ねること。ここでレイチルという少女と話す。弟が病にかかっていること。その病気を直すための奇跡の薬を、父親が炎の砦まで探しに行っていること。その父親がなかなか戻らないこと。

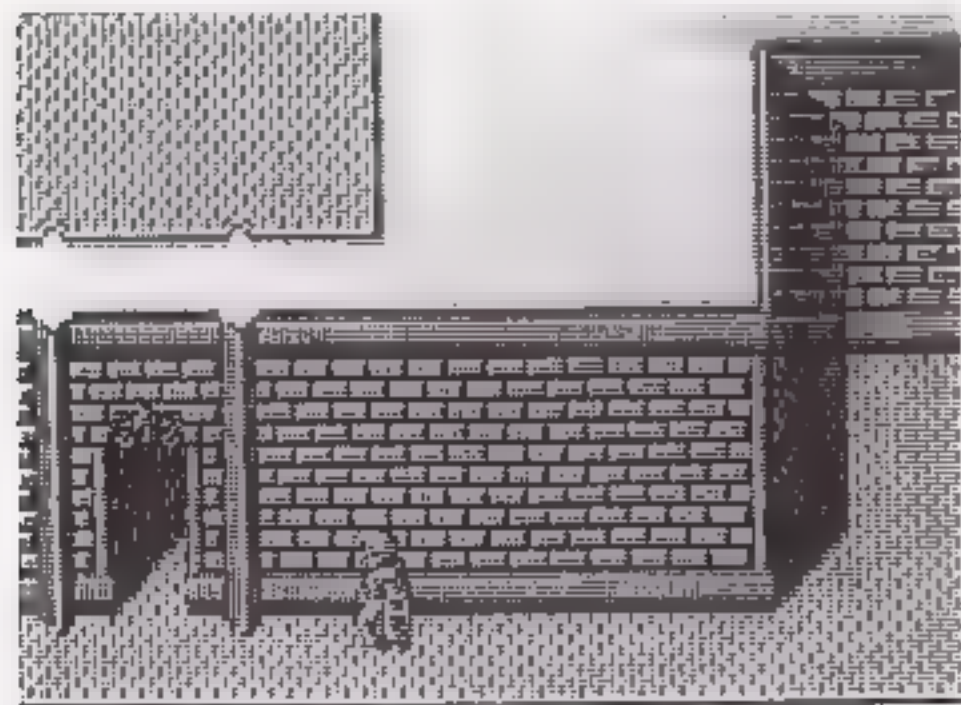
そこで、主人公は炎の砦の捜索を頼まれる。これを引き受けると、砦に入るために必要なアイテム、耐火マントがもらえる。

砦に入ったら、まず耐火マントを使って炎のカーテンをくぐる。そうしたら1階の寝室に行き、宝箱のガスマスクを取っておく。

ガスマスクがあればガス室に入れる。そうすれば間もなく、溶岩の橋の先で、傷ついているレイチルの父を発見できるだろう。そこで奇跡の薬を入手したら、とりあえずアジトまで戻ろう。そこでドラゴンの指輪の情報を得たら、再び砦に向かう。

砦の3階に昇るためには、1階の暖炉に隠された仕掛けを作動させなければならない。暖炉の上に置かれたコップの水を使えば、これは簡単。

3階に行けたら、まずは大寝室のベッドの下に落ちているドラゴンの指輪を探す。ラビーを使えばこれも入手できる。

後は最上階のテラスまで行き、そこでドラゴンの指輪を使うだけだ。すぐにシューティングシーンに突入できる。

⬅炎の砦の内部のようす。炎のカーテン、ガス室、仕掛け階段と、トラップも盛りだくさんだ。

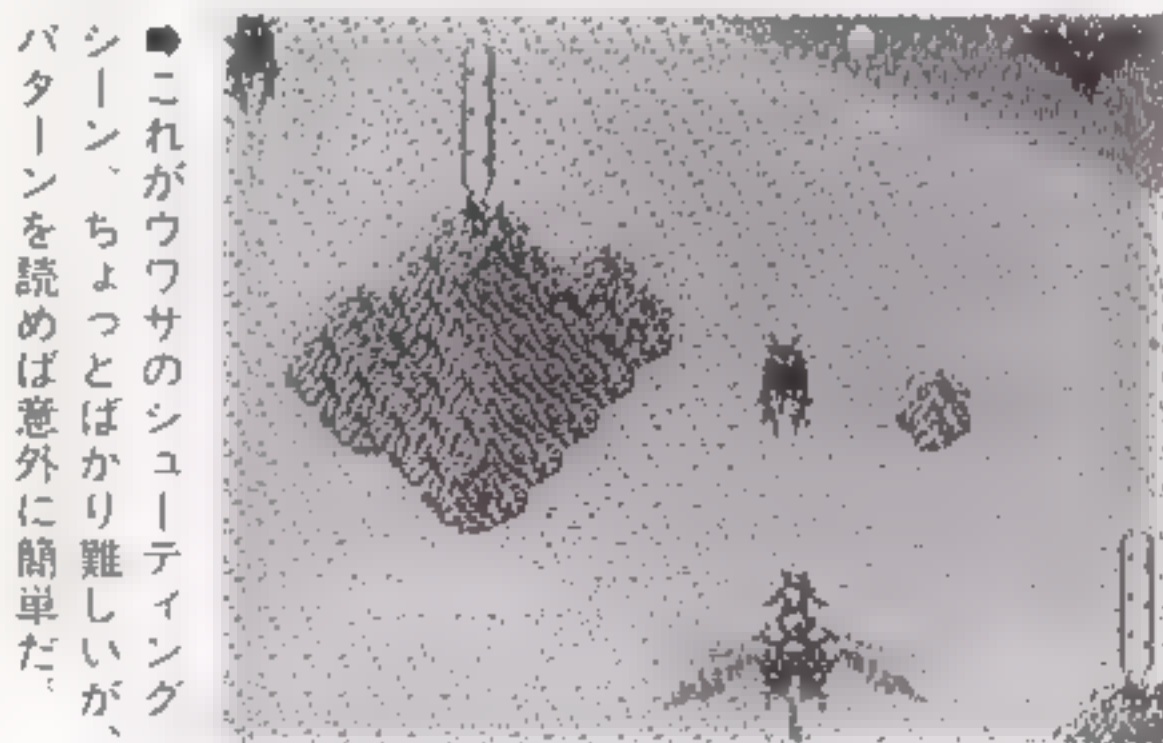
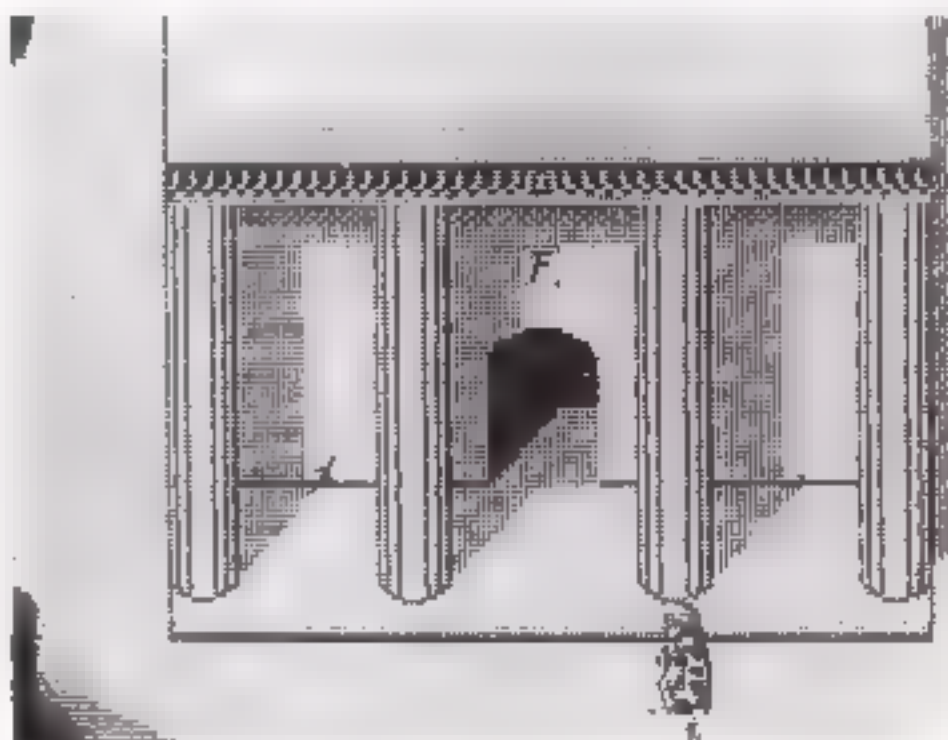
## 6.王家の聖域

シューティングシーンは純粋なアクション。ここはもう、パターンを覚えるより他にどうしようもない。最後に控えるサラマンダーを倒せばクリアだ。

ここでリューンに会い、グレートソードを入手すれば、ゲームも終わりに近い。

まずは聖域の入口に当たる神殿の謎を解かなければならない。ここは、単純に「一筆書き」と考えれば、割合簡単に解けるはず。ここさえ抜けてしまえば、後はバドゥーとの決戦を残すのみだ。

ここに至って、初めてフォースショットが撃てるようになり、大ボス戦は、打撃戦ではない戦いになる。バドゥーは一度倒すと変身するが、基本的な攻撃パターンはたいして変わらないので、しっかりパターンを理解しよう。あせらず、地道に戦っていれば、必ず倒せるはずだ。

後はおまちかねのエンディング。デモ中心の豪華なエンディングは、続編XakⅡへの予告編ともなっている。

⬅これがウワサのシューティングシーン。ちょっとばかり難しいが、パターンを読めば意外に簡単だ。

⬅パズルのような、聖域の神殿。紙の上で図式化して、じっくり考えてから挑戦するといいだろう。

# FRAY

## Xak外伝

**『FRAY』はMSX 2／2＋、そしてturbo R用に開発された、『XakII』と同じ時期を舞台とするRPG風アクションゲームだ。XakIIのVRシステムをMSX用に最適化した、"VRシステム・フレイスペシャル"を搭載し、高速かつ滑らかなリアル・アニメーションを実現。多彩な魔法攻撃も加わって、アクションゲームとして高い完成度を誇っている。MSXユーザーに爆発的人気を誇る、このゲームを紹介しよう。**

### ストーリー

戦神デュエルの子孫、ラトク・カートによるバドゥー征伐から3年経った、聖暦756年。ラトクが行方不明の父ドルクの消息を求めて、港町バヌワへ向かった直後の事である。フレイア・ジェルバーン（フレイ）は、魔導都市ミルセイアでの長く辛い（楽しい？）修業を終えて、平和を満喫しながらフェアレスの町へ向かうところであった。3年前、父親のドミクが番人を務めるフェアレスの森で、モンスターに襲われたところを助けられて以来、ラトクを慕ってきたフレイは、行方知れずの父を捜すラトクの力になりたいと思っていた。そしてフェアレスの町の魔法屋の女主人エンドラに、魔導士としての素質を見出されたフレイは、ラトクと共に戦える魔法戦士となるべくミルセイアの魔法学校（マジック・アカデミー）に入学したのだ。魔法学校での日々を思いだしたり、ラトクとの再開を思い描きながら歩くうちに、懐かしいフェアレスの町が間近となっていた。

フェアレスの町にたどりついたフレイはラトクの家へと向かうが、彼女を待っていたのはラトクの母サリアと、彼の残した置き手紙だけであった。手紙はラトクがドルクを捜しにバヌワの町にいくという事を告げ、ふたりで旅に出るという約束を守れなかった事を詫びるものであった。失意もあらわに歩くフレイを、ラトクの友人ボビーが呼び止めた。思わず堪えきれずに泣きだしてしまうフレイ。そんな彼女をボビーやエンドラ、そしてラトクの幼なじみで、フレイの恋のライバルでもあるエリスがはげまし、勇気づける。そしてフレイはラトクを追う危険な冒険の旅に出る。魔法と、ラトクへの想いを武器として……。

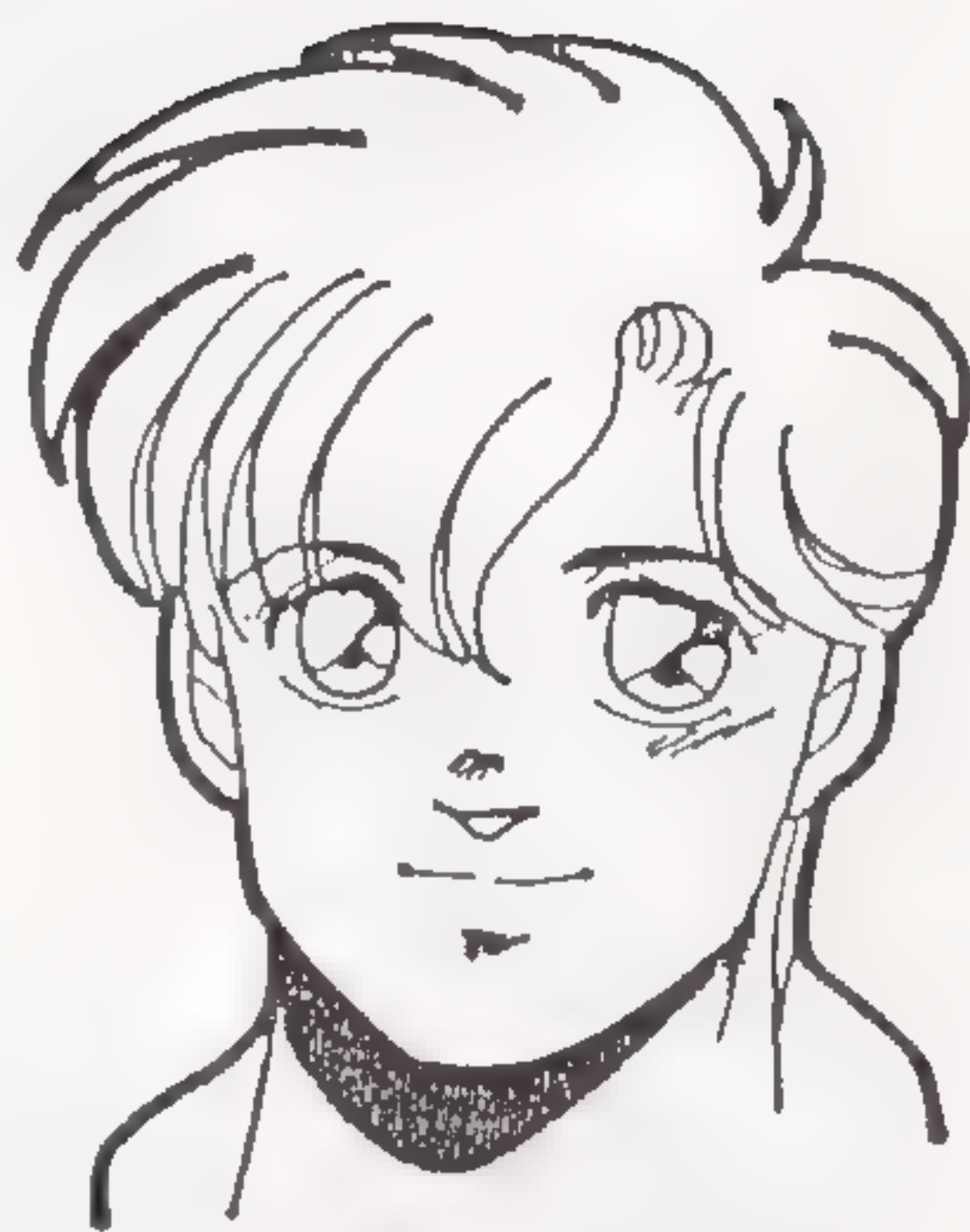
⬆プレスリリース（出版社向け資料）に掲載された、フレイのイラスト。ちょっと大人っぽい？

## 『FRAY』のゲーム性

XakやXakIIは、アクション性を重視しているとはいえ、あくまでRPGである。それに対して、FRAYは、純粋なアクションゲームなのだ。強いて言えば、RPGの要素を取り入れているアクションゲームといったところだ。こう定義付けるのは、随所に配置されている町で、情報収集や買い物などをしなければならないためである。

フィールドにおけるアクションモードでは、基本的に縦スクロールで、表示されている画面より下へは移動できない。一部ダンジョンでのみ、全方向への自由移動が可能となっている。攻撃はロッド(杖)による通常攻撃と、巻き物による特殊攻撃の2種類。一方、町にはいってからは、まったくRPGと同じである。情報収集やショップでの買い物ができるし、さらにイベントも発生するようになっている。普通、こういったミックスジャンルのゲームは、互いの要素を消化しきれないまま、つまらないものになってしまいがちだが、FRAYはアクションゲームとRPGの長所をうまく取り入れていると言ってもいいだろう。

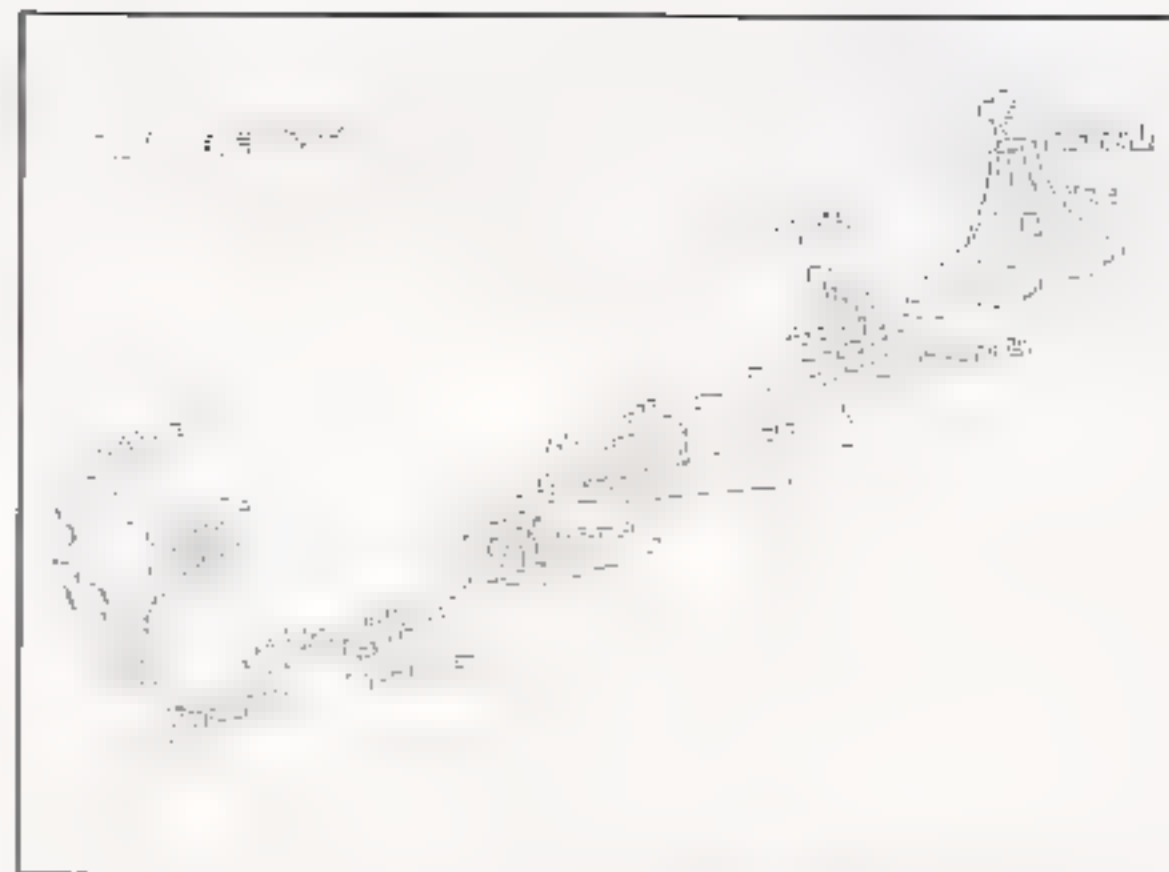
また、ゲームバランスの面でも工夫がなされている。防御アイテムにある"タワー・シールド"を装備した状態でクリアできるようにバランスが設定されているので、アクションゲームが苦手な人は、"タワー・シールド"より防御力の高い防御アイテムを装備すればいいわけである。

☗装備の選択モード。ロッドは種類によって、その効果がまったく異なる。状況に応じた選択が重要だ。

☗プレスリリースより、フレイの先生であるミルのイラスト。個性的なキャラが多いのも特徴のひとつといえる。

こういった点を総合して考えると、FRAYではより多くの人がプレーできるゲーム性を持ちえていると言える。最近のアクションゲームは得して難しくなりがちで、そのおもしろさを理解できないまま放り出してしまいがちだが、FRAYではそういったことはまずないだろう。

## 『FRAY』のゲームシステム

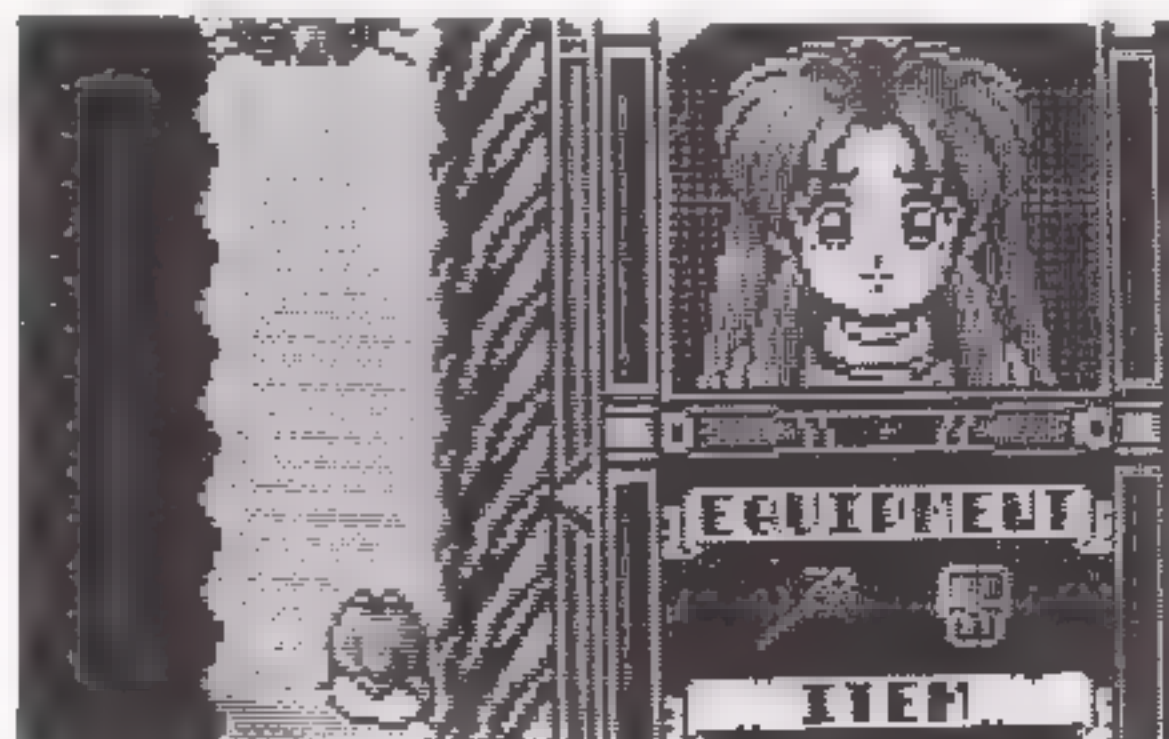
アーケードゲームで、『ワルキューレの伝説』（ナムコ）というアクションゲームがあったが、FRAYはこの作品を意識して作られている印象を受ける。異なっている点と言えば、やはりFRAYはRPG色が濃いということだろうか。といっても決して煩雑になっているわけではない。強いて言うならば、アイテム選択の際にメニューウィンドウを開く手間がある程度である。これは別に気になるほどのものでもないだろう。

ゲームシステムは、非常に理解しやすいものとなっている。HP（ヒットポイント）の最高値は終始一定していて、攻撃力も最初はやや弱いのだが、町で買い物をすることによって武装を強化したり、特殊魔法を使えるようになる。これによって攻撃力と防御力の強化を図ればいいのだ。減少した体力も、町で購入できるアイテムを使って回復させればいいし、宿屋ではセーブもできる。こうして見てみると、アクションゲームとしてのおもしろさを損なわない形で、RPGの要素が導入されているFRAYのゲームシステムは、なかなかの秀作である。

↑プレスリリースより、マップの概略図。立体的に描かれているので、地形的な関係も理解できる。

## 『FRAY』のポイント

FRAYにも、Xakシリーズ共通の特徴といえるVRシステムは搭載されている。しかも戦闘に、3次元の概念をとりいれたXakII用のバージョン2.0にさらに改良を加えたものである。このバージョンは、〝フレイ・スペシャル〟と呼ばれている。空間の奥行を表現できるVRシステムを搭載する事で、FRAYのアクションゲームとしてのクォリティはさらに高まっている。

特殊魔法を使用する際のアニメーションも見逃せない点。ネーミングに合ったハデな画面演出で、魔法の効果を視覚的に納得させてくれるのだ。その迫力はスゴイ、としか言いようがないほどの出来となっている。

また、MSX2／2＋用と、turbo R専用の2バージョンが発売されているのも見逃せない。とくにturbo R専用版では、メモリにシナリオデータを常駐してディスクアクセスを減少させたり、PCMによる音声出力機能を使用したり（とはいってもオープニングデモや魔法の使用時など、一部のみでなのだが）と、本体の機能を十分に生かした作りがなされているので、turbo Rユーザーはぜひともプレーしてほしい。

↑画面右上に表示されるフレイの表情で、HPの状況を把握できる。何気ないところに工夫の跡がみられる。

# そして『XakⅡ』へ

## ゲーム間の関係について

XakⅡの後半で、ラトクやフェル達がデス・マウンテン攻略に出発しようとするとき（詳しくは本書147ページ以降を参照の事）、フレイはようやくラトクと再会を果たす。XakⅡでのフレイは、あくまでサブキャラなので、大活躍というわけではない。しかしながら、テレス海洋上での戦闘では魔法を駆使してラトクたちを助けるなど、なかなかにがんばっているのだ。エンディングにも登場するので、ファンは期待していいと思うぞ。

ところで、FRAYという作品を読むポイントとしては、XakとXakⅡをつなぐストーリーでありながら、独特の世界観を確立している事にある。シリーズ全体の大きな流れとしてはXakⅡのストーリーに重複する訳で、たとえばストーリーの冒頭部分は、XakとXakⅡをプレーした人ならより楽しめる演出となっている。そして大ボスである○○○○○は、XakⅡにおいてもある形で登場する。こういった、細かい部分におけるこだわりといったことも、世界観を感じさせるファクターとなっているのはいかにもXakらしいといえるだろう。ちなみにFRAYの製作は、MSX版Xakのスタッフ（通称〝ぴくぴく・ちーむ〟）が担当している。この事がグラフィックなどを含めた、作品の統一されたイメージを作る事に一役買っているのはいうまでもないであろう。Xakからプレーしているプレーヤーは、より一層ゲームの世界にのめり込めるわけである。

⬆XakⅡでのフレイ登場シーン。FRAYをプレーした人は、思わず感動する（？）シーンだろう。

⬆プレスリリースより、ミリーのイラスト。単なるサブキャラではなく、本編でも活躍する重要キャラだ。

そして、今やXakシリーズの〝売り〟のひとつとなっているイメージイラストには、デザイナーサイドからの強力な推薦によってマンガ家、イラストレーターとして活躍中のこまひ氏が起用された。ディフォルメ物が得意という氏の作風にはファンも多く、'91年には初の単行本も予定されている。現在は、某大手玩具メーカーのディフォルメキャラクター物のデザインを手掛けているということもあり、FRAYのコミカルなイメージにはうってつけであったといえよう。実際イラストを見ても、キャラクターの特徴を的確に掴んでいるうえに、楽しい雰囲気で描かれている。なお、余談ではあるがこまひ氏には、本書でもキャラクターのイラストを担当していただいた。

Xakでは、そのシリーズ全編の基礎となる世界設定が事細かになされている。ゲーム中では、決して表面的に出てこないものだが、それらの設定は、物語をより奥行きのあるものにしているのだ。実在した神々と人との交わり、今なお存在し続ける妖精、魔法、そして妖魔……。ここでは、製作資料をもとに、Xakの世界をくわしく紹介していこう。

# オープニング・ストーリー

**神々の血を引く若き勇者、ラトク・カートの力によって、ウェービス国はバドゥーの侵攻より救われた。しかし、それですべてが解決したわけではない。前作をプレイした人ならば、その中で狂言回しを演じていた黒衣の怪人、ネクロマンサーがいまだ健在であることを忘れてはいないだろう。前作より3年、ウェービス国は、より巨大な悪の手にかかろうとしていたのである。**

バドゥーの失敗を見届けたネクロマンサーは、すぐに何者かのもとへと報告に走った。妖魔たちの次なる動きは、その時すでにスタートしていたのである。あのバドゥーをもはるかに凌ぐ強大な妖魔とは、いったい何者なのであろうか。

その時、何処とも知れぬ暗闇の中、不機嫌に座る巨大な黒い影の前には、4つの影が控えていた。そのうちのひとつは、いうまでもなく、ラトクの仇敵、あのネクロマンサーの姿である。

「……手筈は整いましてございます」

しわがれた声は、ネクロマンサーのものか。巨大な影はぴくりとも動かない。声の主は、巨大な影の反応を気にしながらも、言葉を続ける。

「されど、そう、一つだけ問題がございまして。……〝白き宝〟が、あの町の中に入ってしまいました」

主君とともに、他の3つの影も沈黙を守り続ける。その長い沈黙を破ったのは、低い不気味な声。玉座の主が初めて口を開いたのだ。

「やがて赤き月が昇る。〝地〟よ」

「はっ！」影のひとつが答える。

「〝黒き宝〟は無事か？」

「確かに、我が手の内に」

不気味な声はさらに続けて「〝氷〟よ、〝蒼き石〟は？」

「おおせの通りに」

また別の声が答える。その名の通り、澄み切った冷たい響きの声だ。

「〝風〟は……聞くまでもあるまいな」

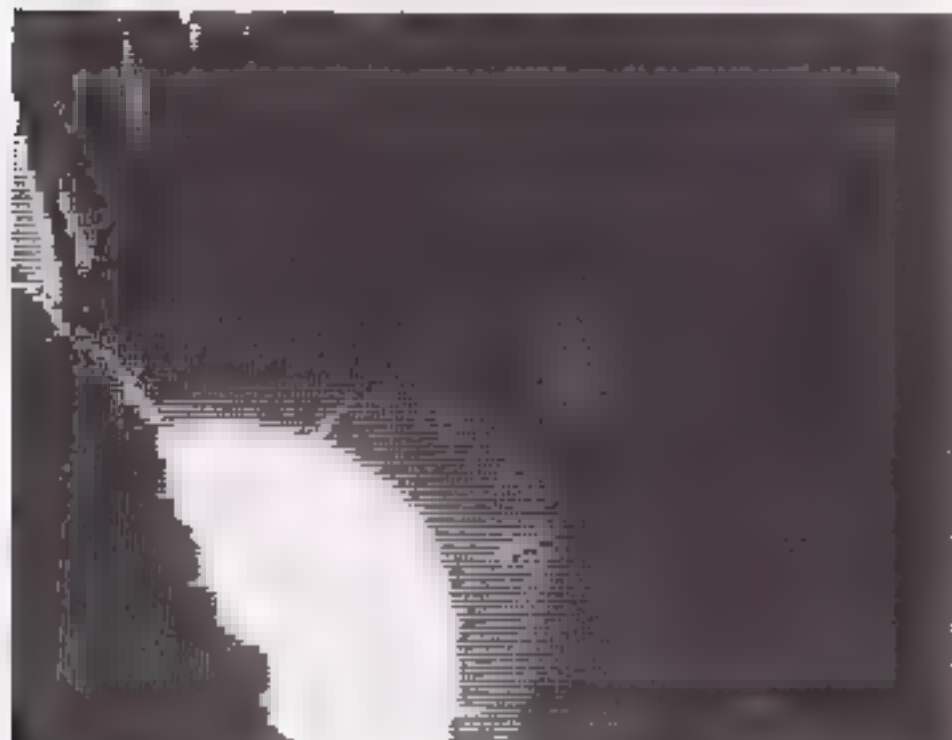
「背後の陣にて指示をお待ちしております」

風と呼ばれた者は、とりわけ自信に満ちた口調で答えた。ここに至ってようやく満足したのか、巨大な影は一呼吸おいて指示を出す。

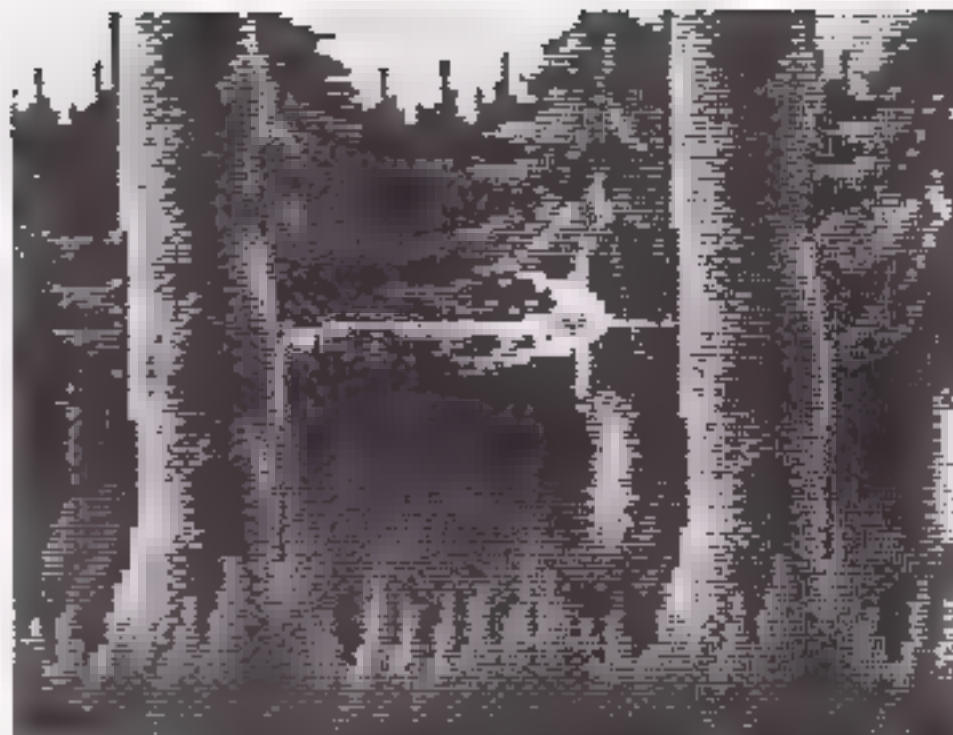
「まずは〝白き宝〟を闇に閉ざせ」

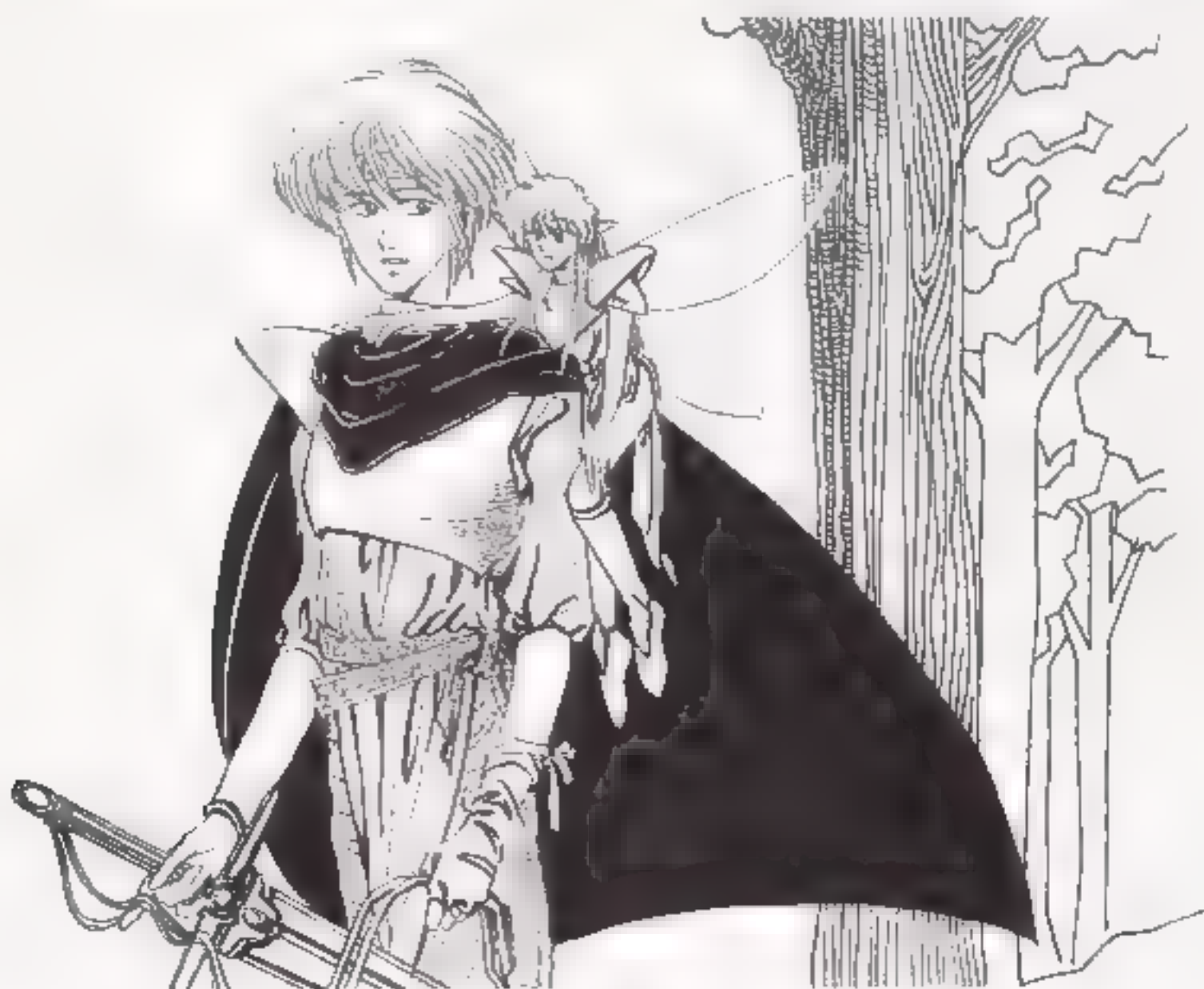
「はっ」

返事とともに、3つの影はこつぜんと消え去った。再びいっさいの動きを止める巨大な黒い影。

闇に静寂が戻る。

●前作のエンディング。ネクロマンサーが報告をする相手の正体は……

●バドゥー以上に邪悪な気を発する第2の妖魔。その魔の手が、人間界へと迫る。

バドゥーとの戦いから３年。ラトクも、もう19才。その後も数々の冒険を重ね、よりたくましく成長していた。しかし顔には少年の面影を残し、とてもウェービスを救った英雄の姿とは思えない。
「母さん、母さーん！」
大きな声を上げて、ラトクが早朝の通りを駆けていく。勢いよく家の戸を開けると、いっそう大きな声で叫んだ。
「母さん、オレ、また旅に出るよ」
そう、性格だって19才の青年にふさわしい。いや、特に無邪気な方かも知れない。
「なんだね、この子は。朝っぱらから大きな声を出して。今度はいったい何を退治しにいくんだい？」
ラトクの母サリアは、夫を失った時の病で光を失っていた。が、優しい息子に助けられ、サリアには何の不満もなかった。二人で穏やかに暮らしていたのである。
ラトクは首を振った。
「そんなんじゃなくてさ、母さんの目が治るかも知れないんだよ！」
「おや。またその話かい。母さんもう目のことはあきらめてるよ」
ラトクが興奮して続ける。「今度の話は確かなんだって」
「おまえの確かは当てにならないからねえ」

●ボローズの森をピクシーが飛んでいく。精霊によって閉ざされた森を出る術は……？

サリアは微笑んだ。と、ラトクの襟元から手に乗るほどの小さな少女が顔を出した。
「おばさま、今度は本当ですわ」
サリアはちょっと驚いた顔をした。
「おや。その声はピクシーだね」
「ごぶさたしてます。あの、北のバヌワの町に目によく効く薬があるって、私が聞いてきたんです」
ピクシーは王宮のメッセンジャーをしていただけあって、情報収集はお手のものである。
そんなわけで、いつものコンビでまた旅に出ることになったのだが、しかし、ラトクの真意は他にあった。
心配させまいと、母には語らなかったが、ピクシーが運んできたのは父ドルクに関する情報だったのだ。
だが、本当にラトクを待ち受ける運命は、さらに大きく、困難なものだったのだ。

# サーク世界の歴史年表

**サーク界の歴史は我らが地球、いや、日本の歴史と比較しても決して古いとはいえない。有史以来800年も経っていないのだ。しかし、情報の伝達速度が遅く、情報保存の方法も未熟なサーク界にあって、3世代前のことはもはや神話の域である。よってこの年表も、700年代以降が中心となる。**

| | |
|---|---|
| 聖歴以前 | 神界の衰退、妖魔の台頭、三界分離、妖魔封印 |
| 聖歴元年 | 神々の英断、神と人との婚姻、聖母受胎 |
| 聖歴503年 | バドゥー来襲 |
| | 戦神デュエル、バドゥーと戦い、その魂を「永久氷壁」へ |
| | 身体を「王家の聖域」へ封印する |
| 聖歴603年 | 最後の神の死 |
| 聖歴650年ごろ | アマドゥクの儀式、シャナラムの封印 |
| 聖歴713年 | ジーク・ボルドー誕生 |
| 聖歴715年 | ドルク・カート誕生　ミリオフ・エステラン誕生 |
| 聖歴726年 | ウェービス王国サリアス・ウェービス、ミース王妃を迎える |
| 聖歴727年 | ニル・バーウ誕生 |
| 聖歴730年 | アーバント・ウェービス、シャスターヌと婚姻 |
| | ウェービス三剣士、勇名をはせる |
| 聖歴733年 | フェル・バーウ誕生 |
| 聖歴736年 | ドルク・カート、サリアと結婚 |
| 聖歴737年 | ラトク・カート誕生、クベラフ・ウェービス誕生 |
| 聖歴738年 | シャナ・タウトゥーク、ミューン誕生　ミューンさらわる |
| 聖歴740年 | フレイア・ジェルバーン誕生 |
| | ウェービス王国サリアス没 |
| | アーバント王位継承、三剣士散り散りに |
| 聖歴744年 | ミリオフ・エステラン没 |
| | [カウリャン城城主にして元三剣士のひとり。死因不明] |
| 聖歴746年 | ジーク・ボルドー、バヌワの町に |
| 聖歴751年 | フェル・バーウ、バヌワの町に |
| 聖歴753年 | バドゥー復活『Xak I』ラトク・カート、バドゥーを滅ぼす |
| 聖歴754年 | ゼミテル・タウトゥーク死去 |
| | スィーナリー号遭難、ファムタス・コーレイ船長死去 |
| | ジェロム・ボーディス失踪 |
| 聖歴755年 | ミリア・アリーナは結晶の谷で消息不明 |
| | バヌワ周辺の住民の疎開相次ぐ |
| 聖歴756年 | 赤き月昇るとき『XakII』ラトク・カート、バヌワの町へ |
| | to be continue……? |

# サーク世界の構造

**サークの世界は広大かつ、懐が深い。既発表の3作のゲームで窺うことができるのは、そのうちのほんの一部に過ぎないのだ。ここでは、膨大な世界設定の資料のうちから、一般に知られていない部分を中心に抜粋し、紹介していくことにする。この一部の資料を見ただけでも、サークの世界観がいかに堅牢に作られているかがわかるはずだ。続編への期待も大だ。**

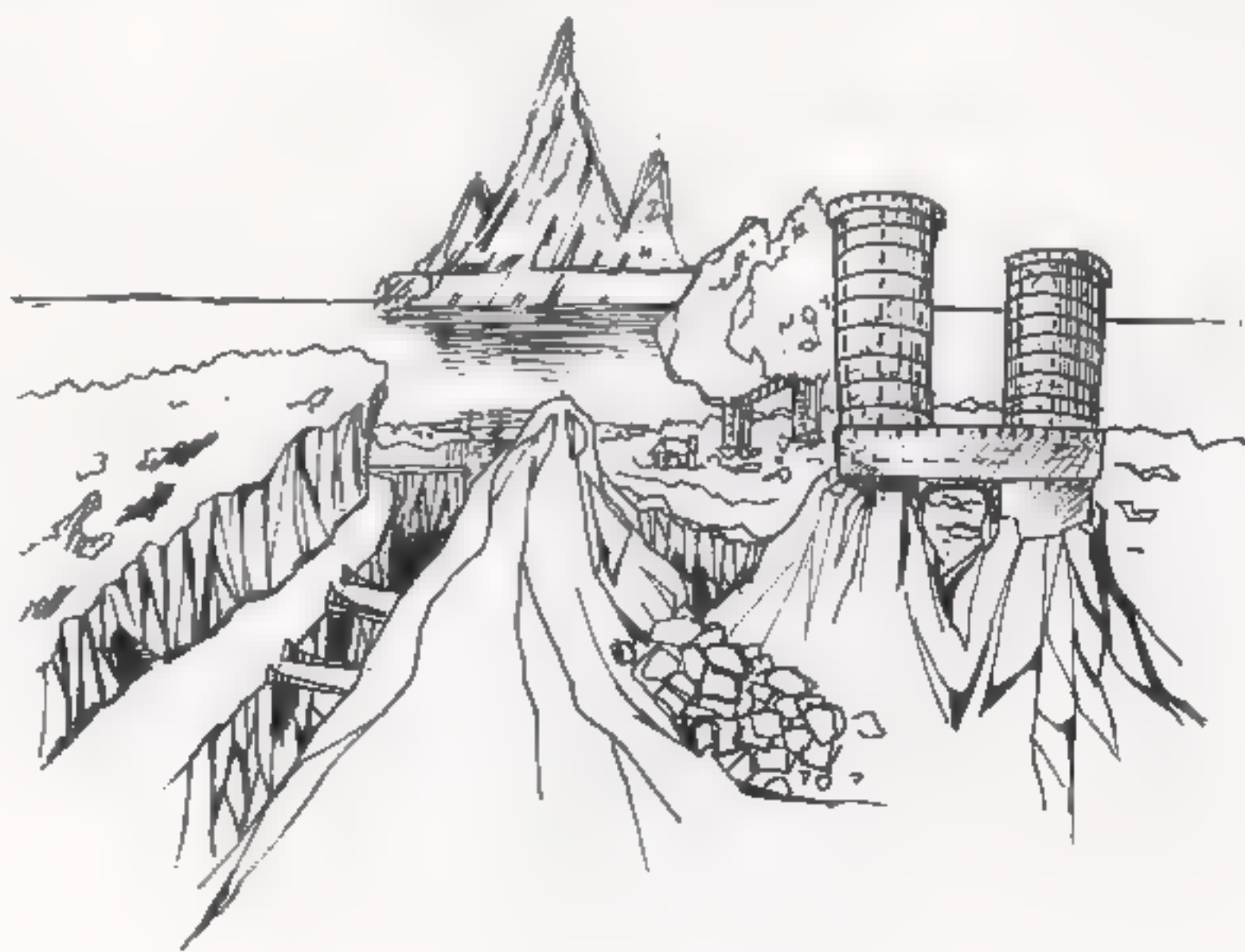
## "サーク"と"ゼキシス"

神々の時代には、世界は一つであった。さまざまな種族が栄え、神々の絶大な力と抱擁力に守られて平和に暮らしていた。この神々の力は、『平安』『希望』『慈愛』などの聖なる力に基づくものであった

一方に正の力があれば、負の力が生じる。神々の力は衰えを見せ始め、対して台頭してきたのが、妖魔である。妖魔とは、『恐怖』『絶望』『怨恨』など、邪悪なる力を指向する存在であった。これにより地上の種族も分裂し、聖なる力（サーク）に基づく種族の世界を『サーク界』、邪悪な力（ゼキシス）に基づく種族の住む世界を、『ゼキシス界』と呼ぶようになった。（この他に妖精界『オーシャニティ』もあるが、ここでの二元論にとりあえず関係がないので解説は後に譲る）

さて、サークの世界と我々の住む現世との関係は定かでないが、いくつかの相似点は挙げられる。

まず、サークの世界は、地球と同じように無限の宇宙に浮かぶ球形の天体であること。サークの民もそのことを知っているが、それは神々に与えられた知識として知っているだけのことである。サークの神々は、明らかに実在した（あるいはする）存在として認められている。それだけに神々の教えは極めて合理的なもので、世界は神ではなく、超自然の力が創ったものである、と公言してはばからなかったのである。このため、サークの世界に創世神話は存在しない。しかし、人間を創ったのは神であるから、その意味では立派な造物主でもある。（これは単純に神が人間の先祖、妖魔がモンスターの先祖であることを意味するのかも知れない）

そしてサークの神々は、後に人間界に降り、婚姻し、人間の血と交わっていった。だから現在では真の意味での神の存在は確認できない。が、人間ひとりひとりの内部に、神は抽象的に存在するのである。これによって、神々はより身近で、より偉大な存在となったのだ。

# サーク世界の神話・伝説

**サークの歴史は『聖歴』元年より数え、750年余り。その決して長いとはいえない歴史の中のできごとは、神話や伝説の形となって人々の心に残されている。そして伝説の神々や妖魔たちは、明らかに実在したものとして、当然のごとく語られる。まともな歴史学もないこの世界のこと、これら神話や伝説が、そのままサークの世界の歴史なのである。**

## サークの神々

この世界の神が唯一神でないことは、これまでの説明からしても自明の理である。しかし、妖魔の登場により神々の時代が終わりを告げる以前は、統一されていた。もとをただせばそもそも妖魔も神も同族なのである。思想の違いから始まったものなのだが、現在は完全に対立する別の種族と考えていい。

次に、神の種族及び、あらゆる世界の摂理の基本には、「大気」「火」「水」「土」の4つのエレメントがある。すべての神は、このうちのどれかに属するのである。

一方、妖魔側の分類だが、これには謎が多い。ただ、既に精神的な存在と化し、本当の意味で神話になってしまった神々とは違い、妖魔は現在もそれぞれの単体が生き続けている種族である。よってその組織は、軍隊を思わせる実際的なものであるようだ。噂では、バドゥーより高位の者もいるらしい。

◆かつての封印戦争。邪悪なる神々・妖魔の侵攻は、真なる神々の衰退を早めることとなった。

## 八大神と時の神々

神々の中でも特に力の強いものは、八大神と称される。妖魔の側でいえば、四天王にでも相当する存在であろうか。以下にその八大神を全員、ざっと紹介しておこう。(　)内はその神の司る事項、最後の「　」が、それぞれの神の属するエレメントである。

天空神（知恵）エアリア　両性「大気」
風の神（航海）スィーナリー　女性「大気」
月の神（狩猟）エミヌース　女性「大気」
雷　神（戦い）デュエル　男性「大気」
火の神（工芸）サマルナ　男性「 火 」
水の神（恋愛）レイトゥーン　女性「 水 」
山の神（祝祭）パルナロス　男性「 土 」
大地神（豊穣）サルタス　両性「 土 」

以上が八大神である。

さらに、4つのエレメントを統べるより高位の存在として、「時の必然」を司る4人の神がいる。運命神テイメリアスとその妻、時の女神三姉妹である（一夫多妻）。運命神テイメリアスは時そのものを司り、三姉妹はそれぞれ、パスティが過去を、プレサンティが現在を、そしてフューティが未来を司り、時の流れを監視している。しかしその役割は、あくまで監視者の域を出るものではない。

## 神々の時代とその終わり

かつて、世界はひとつであった。「平安」「希望」「慈愛」などを指向する神々の聖なる力のもとに、すべての者が、平等に、平和に暮らしていた。神々の力は絶対であり、何者もその力を妨げることはできなかったのである。

しかし、その繁栄にも限りがあった。あれほどの隆盛を誇った神々の力は、どうした理由によってか急激に衰えを見せ始め、そこに代わって別の邪悪な力を持つ種族が勢力をのばしてきた。

それが、妖魔である。

妖魔たちは神々と対立する概念を持った種族で、「恐怖」や「絶望」「怨恨」といった邪悪なエネルギーを力の源としていた。そして神々の支配する「時間」や「世界」に「歴史」そして「運命」までをその手中に納めようとしていた。

このような妖魔の進出は、神々の衰退を加速度的に進め、世界の終わりは近いかのように思われた。だが、神々は最後の力を振り絞って妖魔の軍を退け、更に二度とこのようなことがないように、世界を3つに分けた。それが「人間界サーク」「妖魔界ゼキシス」「妖精界オーシャニティ」である。それぞれの世界は限られた者にしか行き来することはできず、特に妖魔界には強い封印が掛けられた。神々は人間界に降り、混血が進んだ結果、純粋な神は存在しなくなったのである。

ある伝承によれば「神々は自らの中より妖魔を生み出し、それがあらゆる悲劇の始まりだった」という。後の学者はこのことからひとつの推論を生んだが、宗教的な理由から異端視されている。

いわく、妖魔とは限られた種族の中で近親婚を繰り返した結果生まれた奇形種であり、種としての限界を悟った神々は、人間と交わったのだと。

## バドゥーの侵攻

世界が3つに分けられ、まだ純粋な神が人間界に残っていた頃、妖魔界から封印を乗り越え、侵攻してきた強力な勢力があった。それがバドゥーと、その軍勢である。

バドゥーは人間界を席巻し、暗黒に陥れようとしたが、人間界には神々の中でも最強と言われたデュエル神が残っていた。彼の神の絶大なサーク（力）のもとにバドゥーは敗退し、精神と肉体を分断され、人間界に封印された。もはやデュエル神にも、封印を越えてバドゥーを妖魔界に戻すだけの力は残っていなかったのだ。

250年の後、バドゥーは復活する。しかし、それも神々にはわかっていた。良きにつけ、悪しきにつけ、運命神テイメリアスの予期しないことは起こり得ないのだから。

## 大地神サルタスと聖母マリア

世界がひとつであった頃、神の人の婚姻はまったくのタブーであった。三界分離を機会に、このタブーを捨てるべきだという声が高まった。すべては「時の必然」であり、それを受け入れるのが神である。

神と人の最初の婚姻は、秘かに行われた。もっとも人に近い位置にいた大地神サルタスが人間の形をとって地上に降り、聖なる乙女マリアに人として求婚したのである。

婚姻は成立し、ここより人間の歴史、「聖歴」が始まることになる。やがてマリアは身ごもり、後に聖母マリアとして語り伝えられた。

しかし、生まれた子供の名前や、マリアのその後についてはいっさい伝えられてはおらず、聖母マリアが特定の個人として存在したのかどうか、定かではない。現在、多くの教会には子供を抱いた聖母マリアの像が祭られている。

## 神話にまつわる資料とその言葉

前作より、歴史と神話にかかわる言葉を拾っておく。今回の「II」でも、さまざまな含蓄の深い言葉が聞かれることであろう。

「"サークの力"を制する者は、この世を制する。」
「邪悪なるもの、"バドゥー"現れし時、いずこからか戦いの神現れ、サークの力にて、この者を封じん。」
――森番ドミクが語る古い書物の一部

「"サークの力"、それは、この世界"サーク"自身の持つ、魔法を超えた超自然の力。」
　青のサーク：精神
　赤のサーク：力
　緑のサーク：生命
――戦神デュエルの言葉より

「バドゥーを倒し封印できるのも神とその子孫なら、封印をとくことができるのも、また神の子孫である。」
――炎の砦の老人が語る口伝

サーク界において、神話も伝説も、そう古いものではない。ましてや、つい何百年か前までは神々が地上に生きて歩いていた世界である。それぞれがある形をとって語られた、歴史の真実の一部であると考えて差し支えないだろう。
あらゆる神々は、さまざまな形となって、今もサーク界のどこかに生き続けているのである。

## 創世神話

前に、創世神話は存在しないと書いたが、それはあくまで聖歴成立以降のことである。神々と人間との婚姻が極めて合理的に行われたため、それが創世神話とはなり得なかったのだ。しかし、それ以前、神々の成立に関してはいっさいの合理的な説明はなされていない。創世神話はここに生じたのである。しかしそれは完全なものとしては伝わっていない。ごく一部をここに紹介しよう。

世界の始まりは、カオスであった。そこにはまだ時もなく、様々なものが方向性も持たず、ただたゆたっていた。
創世神マーナは、すべての始まりである、「大いなる意志」の具現者である。マーナはカオスに様々な方向性を与え、それは集束と解放の中から、無限に広がる宇宙へと変貌を遂げていった。
マーナはまず、自らの身体を6つに分け、運命神、時空三姉妹、天空神、大地神を生み出した。彼ら六神によって星が生まれ、世界が始まった。
大地神サルタスと天空神エアリアは、その交わりの中から多くの神々を生み出し、世界の形を整えていった……。

# サーク世界の文化

**サークの世界は、私たちの暮らす地球とくらべると、はるかに遅れた牧歌的な世界である。科学が未発達の代わりに、そこには魔法があるが、すべては実在した神々の教えを基盤とする宗教の体系の中におさまっている。ゲーム中では、そんな世界の人々の暮しの、ほんの一部しか見ることができない。ここでは、ゲームでは語られない人々の生活をのぞいてみよう。**

## ウェービス国について

サーク界の存在する惑星は、常に我々の住む地球との相似で語ることができる。例えば、ラトクたちの住むウェービス国は、地球の座標に置き換えるなら、イギリスのあたりに位置することになる。彼の世界にとってここは、もっとも神々に縁深い地であり、極北に位置する「封印の地」を守る重要な地である。近隣の国からは聖なる国として知られ、その国を統べる王の権威も、諸国よりも高いものとされている。また、豊かな国でもあり、常に侵略の標的とされ、争いが絶えない。妖魔軍の標的として、いつも真っ先にねらわれるのもこのためである。しかしながら強力な神の力の庇護の元にあるこの国は、強大な結束力を持ち、かつて一度たりとも、他国の手に落ちたことはないのである。

ウェービス国王は代々世襲制で続いており、とある神の直系の子孫である。故に、もっとも純粋な神に近い存在であるということもできるだろう。

現王の名は、アーバント・セプタ・ウェービス。先代サリアス王の弟である。サリアス王妃ミースは子宝に恵まれず、アーバントの息子、クベラフが王位を継ぐことになっていたのだが、クベラフ、サリアスの相次ぐ病死(真相不明)によって、暫定的にアーバントが王位を継ぐこととなった。次期王位は現在のところ、空白である。

## 文化・風俗

全般に、地球の中世ヨーロッパを思わせる状況である。王族を頂点に、王宮の仕官（戦士から始まってなまざまな職種を含む)、商人、労働者、聖職者、フリーの戦士、そして特徴的な魔法にかかわる人々（これは王宮仕えもいればフリーもいる)。

ウェービスの国土は広いとは言えないが、しかし交通手段は発達していなかったので、ある意味では十分と言うこともできる。無論内燃機関はなく、馬も貴重で王族もしくは王宮の戦士たちくらいしか利用できない。海上では手漕ぎ船が中心で、いくつかの大きな貿易船が帆船として活躍しているのみであった。当然生活圏は狭く、例えばフェアレスの住民のうち、首都ウェービスの街に足を踏み入れたことのある者はごくわずかである。

しかし魔法の術は発達を見せ、これを専門にしている街もあるくらいであった。魔法は特殊な精神修養によって習得するものであり、一般人に使えるものではなかったが、マジックアイテムを通して利用することはできた。

ここで間違ってはいけないのだが、サークの力は、魔法ではない。それは選ばれし者だけに扱える、超自然の神の力である。常に神の影が支配するこの世界で、そういった者たちは非常に特殊な位置にいたようである。

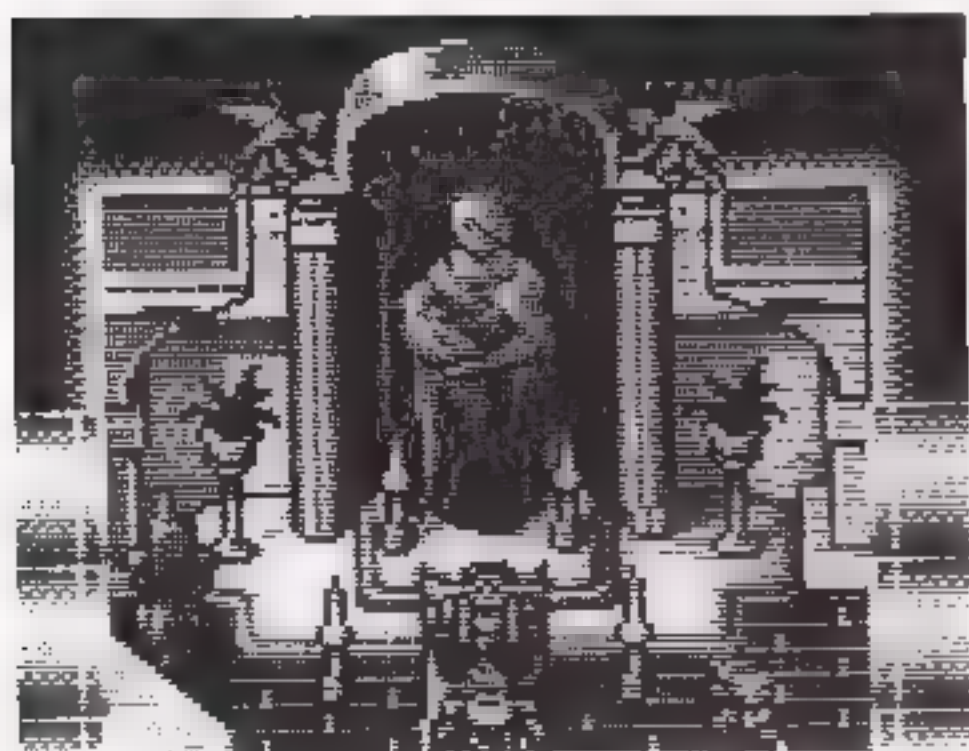
王族も、ある種のサークの力を使えるものと言われている。

# 宗教・教会

サークの世界における宗教は、地球のそれのような抽象的なものでも、長い年月によって整えられた思想的体系でもない。ただ、すでにこの世にはない神々を奉り、その姿、行いを後世に正しく伝えることを信条とした活動団体である。神父や修道女たちは、だから、歴史学者のような職務をも兼任していることになる。神があきらかに存在したことを誰もが知っている世界であるから、自ずと地球の宗教とは性質を異にするのである。

この宗教（名称不明）の始まりは、最後の純粋神が息を引き取ったときだとも言う。その時、すべての生き物は悲しみに包まれ、盛大な葬儀の司祭たちが、そのまま現在の活動を始めたらしい。

しかしながら、現在では、すべての人間がこの宗教の教徒というわけではない。神々は単なる滅びた一種族に過ぎないと考える無神論者や、妖魔の側に走るものなど、神に反する人々は常に存在している。現に、はるかウェービスの東方には、神を否定し、それを超えるための科学を発達させつつある国もあるという。

教会には、神について、また、その行いや世界のあらましについて記された、神の知恵の象徴としての聖典があり、教えはその中から導き出される。また、クロスも力の象徴として奉られている。そして神と人を結ぶ存在として、聖母マリアの像も一般的である。

●教会で見受けられる聖母マリアの像。実在した神と、人とを結ぶ存在として祭られている。

# 魔法・魔法ギルド

魔法は世界に存在するあらゆるエネルギー（サークの力に基づく）を物理的な力として変換し、利用するもので、無から有を生み出すものではない。この変換は魔法の使用者の身体を回路として行われるため、集中力やイメージ力、さらには精神力の強さによって、引き出される力に大きな差が出てくる。呪文等はこれを補助するものであって、意味もわからず、また、例え意味がわかってもその唱え方を知らなくては何の意味も持たない。

他に、ゼキシスの力を使う暗黒魔法、４大エレメントの力を直接利用する古代魔法などがあるが、どちらも人間の間では一般的でない。古代魔法は極めて高度であり、暗黒魔法は危険が伴うからである。

魔法は使い方によっては危険なため、魔法ギルドが管理している。町で魔法の店を営むクラスの魔法使いは極めて下級の者で、自らアジックアイテムを作り得るほどの力は持たない。これらはすべて魔法ギルドから供給されるものであり、そのシステムは極秘とされている。ギルドで定められた魔術師の階級は、一般には秘されているのだが、下記のようなものがあるらしい。

まず、称号を受けるレベルではなく、一般に魔術師と呼ばれる二級とか三級とかいうレベル。店を開いているのはたいていこのクラスである。もう少し位が上がると、王宮で召し抱えることもある。

それから魔法戦士。数は極めて少ないらしいが、戦士としての能力と、ある程度の魔法の能力を兼ね持った特殊な戦士である。現在、王宮では採用しておらず、もっぱら傭兵や流しの戦士に残るのみである。

ギルドの中核をなすのが魔導師で、ギルド本部のミルセイアを離れるものは少ない。わずかに離れた者は、王宮直属の魔導師となるか、山奥にこもるかどちらかである。

# サーク世界の人々

**剣士、魔法使い、宗教関係者など、特殊な職業の人々については解説してきたが、一般庶民の生活については詳しく触れないできた。実際にゲームをプレイしていれば、町の人々とのふれれ合いを通して庶民の生活をかいまみることもできるが、なにしろ主人公が特殊である。わかりにくい点も多い。歴史の中で、人々がどう生きているのか、そのあたりを考えてみよう。**

## ゲーム間の関連

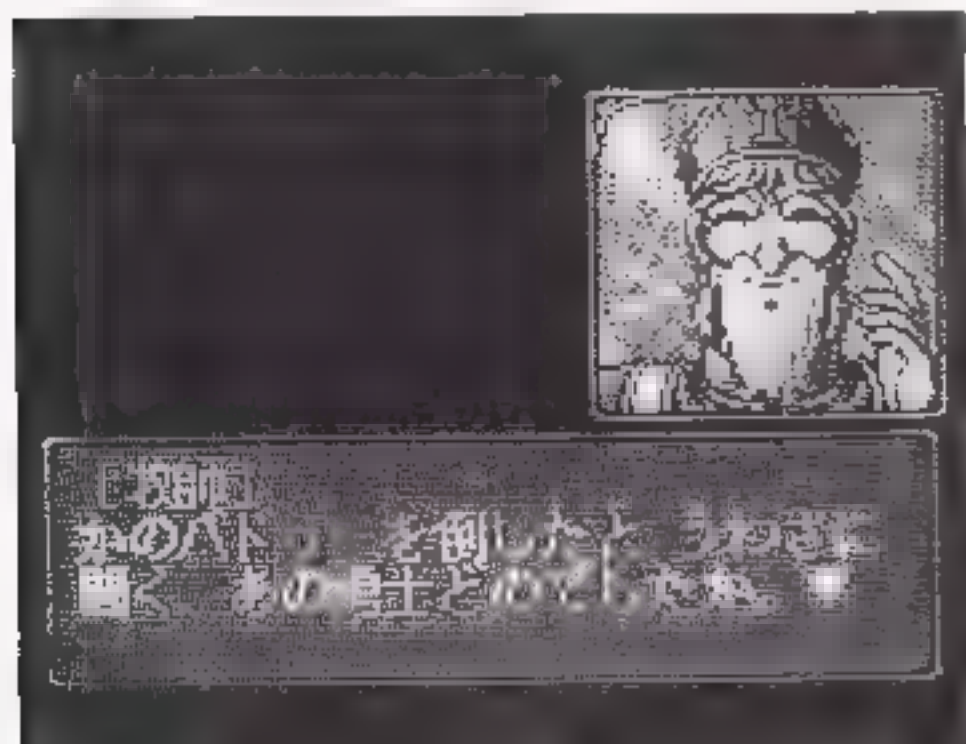
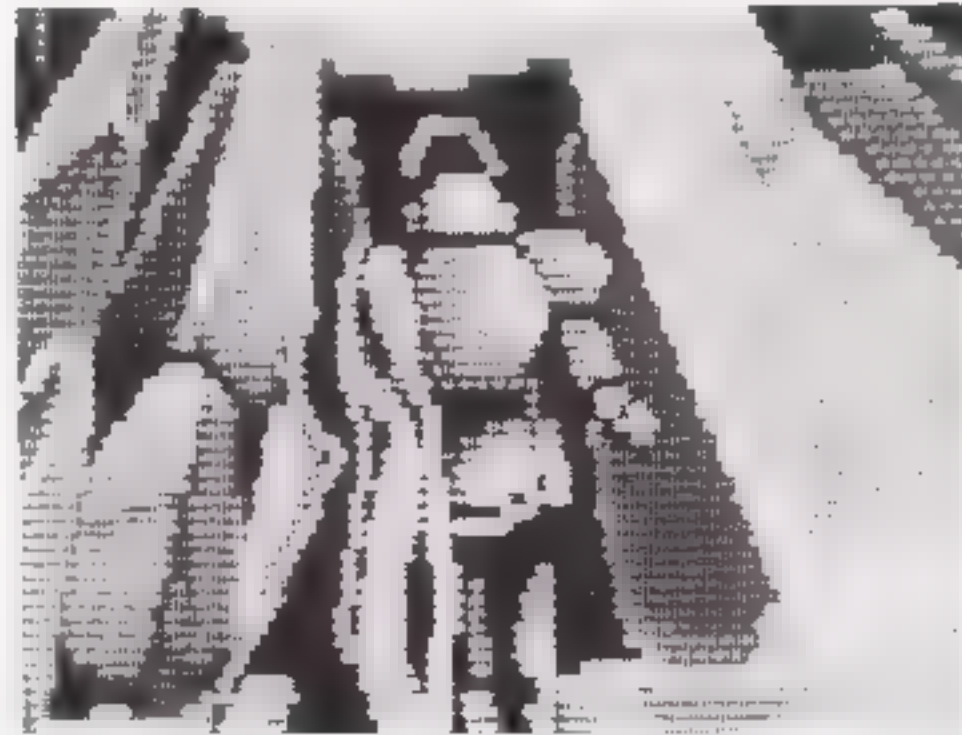
Xak、XakII、FRAY、各ゲームを関連付ける縦糸は、無論、主人公であるラトク・カートの存在だ。ラトクも英雄となる前までは、ごく普通の少年のひとりに過ぎず、母親と平和に暮らしていたのである。

最初のXakでは、フェアレスの町を中心とする地域の生活に触れることができるが、その背景についてはほとんど見えないままである。ウェービス国の要である王室についても、メッセンジャー・ピクシーの言葉の向こう側に、また、聖域の砦に残された王の軍の痕跡などから、かすかに窺うことができる程度であった。これがXakIIになると、ラトクがより遠出をすることもあり、牧師を中心とした各町の宗教的背景、結晶の谷に見られるような産業の存在、さらにはラトクの父ドルクを通して、王国の姿などおぼろげながら見えてくる。FRAYを通して知ることができるのは、この世界における魔法のあり方だ。

## 時代と登場人物

情報伝達手段が発達した我々の世界とは異なり、この世界では1世代前のできごとは、はるか昔のことである。3～4世代もさかのぼれば、それはもはや神話の時代、純粋な神々がまだ生きていたような時代である。

XakIIの世界での"歴史の生き証人"ともいうべき人としては、最後まで正体のはっきりしない、森の民タウトゥークの末裔(特にザムザ)、三剣士のひとりともいわれているジークなど。彼は、もはや神話の域に入っている、ラトクの父、ドルクと王室にかかわる一連の事件の生き証人なのである。

そして、今なおその意識の力で人間や妖魔に影響を及ぼす神々、その声を聞くラトクなどは、もはや生身の身体そのままで神話を生きているといっても過言ではないだろう。そしてラトクにかかわった多くの人間たちは、そのままこの世界の神話の中に名をとどめて行くのであろう。

●XakIにおけるラトクの英雄的活躍は、XakIIの時代には、すでに神話そのものとなっている。

●ラトクの父ドルクは、隠された王家の事件において、またバドゥー復活において、神話に名を残す。

# マイクロキャビンについて

『Xak』が初のRPGながら、あれだけクォリティーの高い作品を作ったマイクロキャビン。ゲームファンにはおなじみのメーカーだろう。ところで、マイクロキャビンとはどういった会社なのだろうか？

株式会社マイクロキャビンは、今を去ること９年前、1982年の11月に設立されたソフトメーカーだ。1982年といえば、まだパソコンやゲームの黎明期。アメリカでは、かの名機APPLEIIの全盛期だった時期である。国内ではエニックスやT＆Eソフト、ハミングバードソフトといった、現在の中堅ソフトメーカーが設立されている。ハードウェア面から言えば、現在のパソコン市場で最大のシェアを獲得している、PC9801がデビューした年。ついでに言えば、ログインが創刊された年でもある。こうして見ると、1982年はまさに今日のパソコンゲーム業界の地盤が作られた時期と言える。

そうした時期に設立されたマイクロキャビンの名を、一躍ゲームファンに知らしめたのが、シェラ・オンライン製のAPPLEII版にヒントを得て製作された、日本初のグラフィック付AVG『ミステリーハウス』であった。おそらくマイクロキャビンはこの頃から、ゲームにおけるグラフィックの重要性に着目していたのだろう。その後も、グラフィックの美しさが話題を呼んだ『英雄伝説サーガ』（XakIIのシナリオを担当した、現企画課長の加藤雅史氏がグラフィックやシナリオを担当）や、絵本のようなグラフィックとストーリーが微笑ましかった『はーりぃふぉっくす』、そしてマンガファンを狂喜させた『うる星やつら』や『めぞん一刻』といった、秀作AVGを世に送り出している。いずれもシナリオの優秀さや、グラフィックの美しさでゲームファンの人気を獲得した作品ばかりだ。そして、その伝統を受け継いだXakシリーズも、多くのゲームファンを魅了した。AVGにRPG、アクションと常に多彩な作品作りで我々を楽しませ、「何かやってくれる」と期待させてくれるマイクロキャビン。今後の動向から目の離せないメーカーであることは、間違いない。

# キャラクター紹介

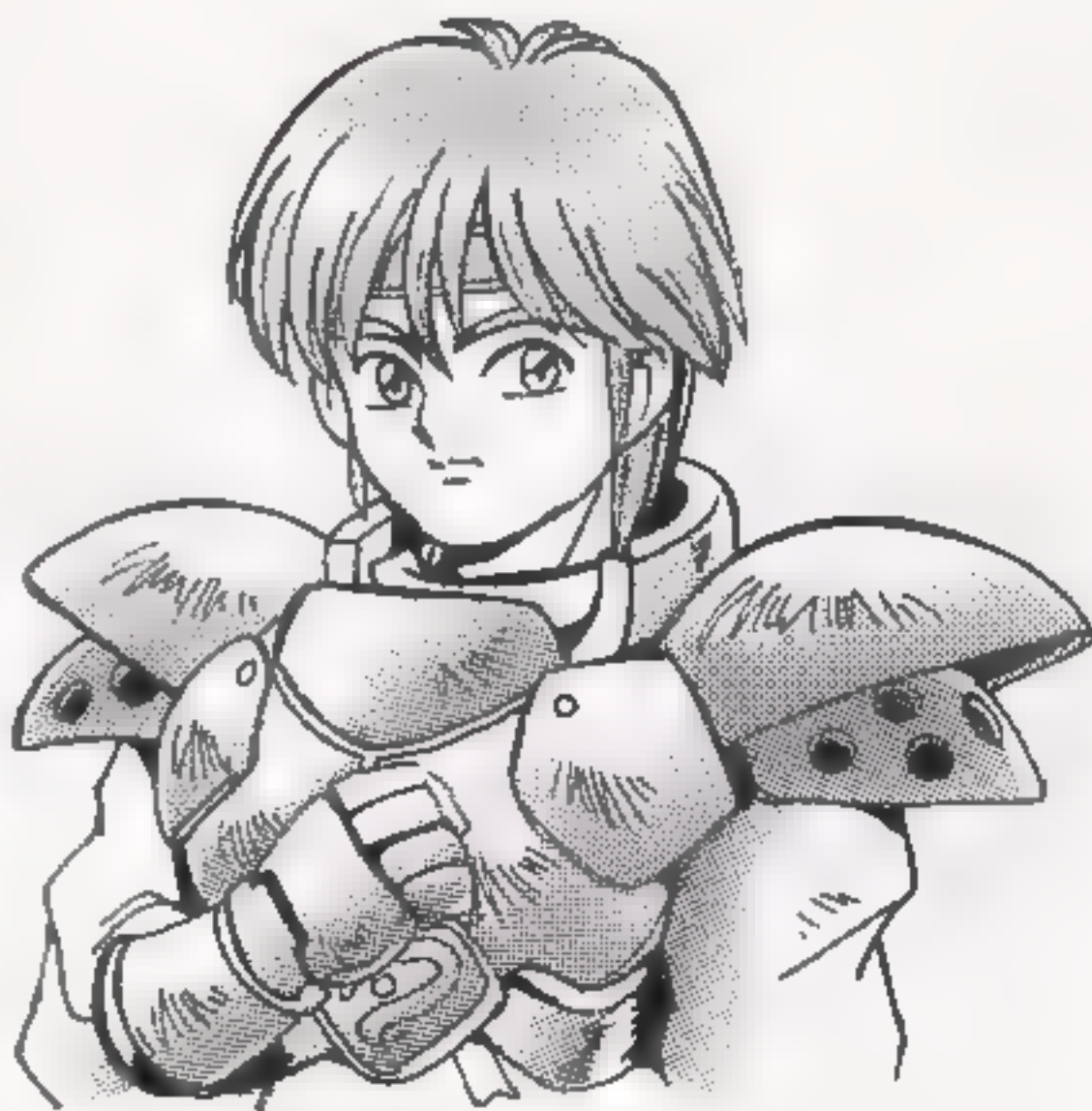
**このゲームは、登場人物が多いのも特徴のひとつ。しかも、いわゆるNPCから町の人まで、きっちりと設定がなされている。ウェービス国のあらゆる人民には、制作者の惜しみない愛情が注がれているのである。各キャラクター、特に重要な人物には、ここでは書ききれないほどのディテールがあるのだが、そのうちのせめて一部を紹介していくことにしよう。**

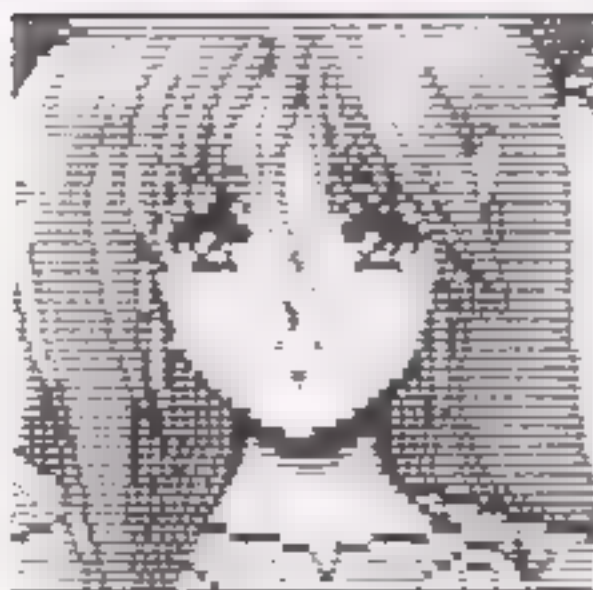
## 他のゲームとのかかわり

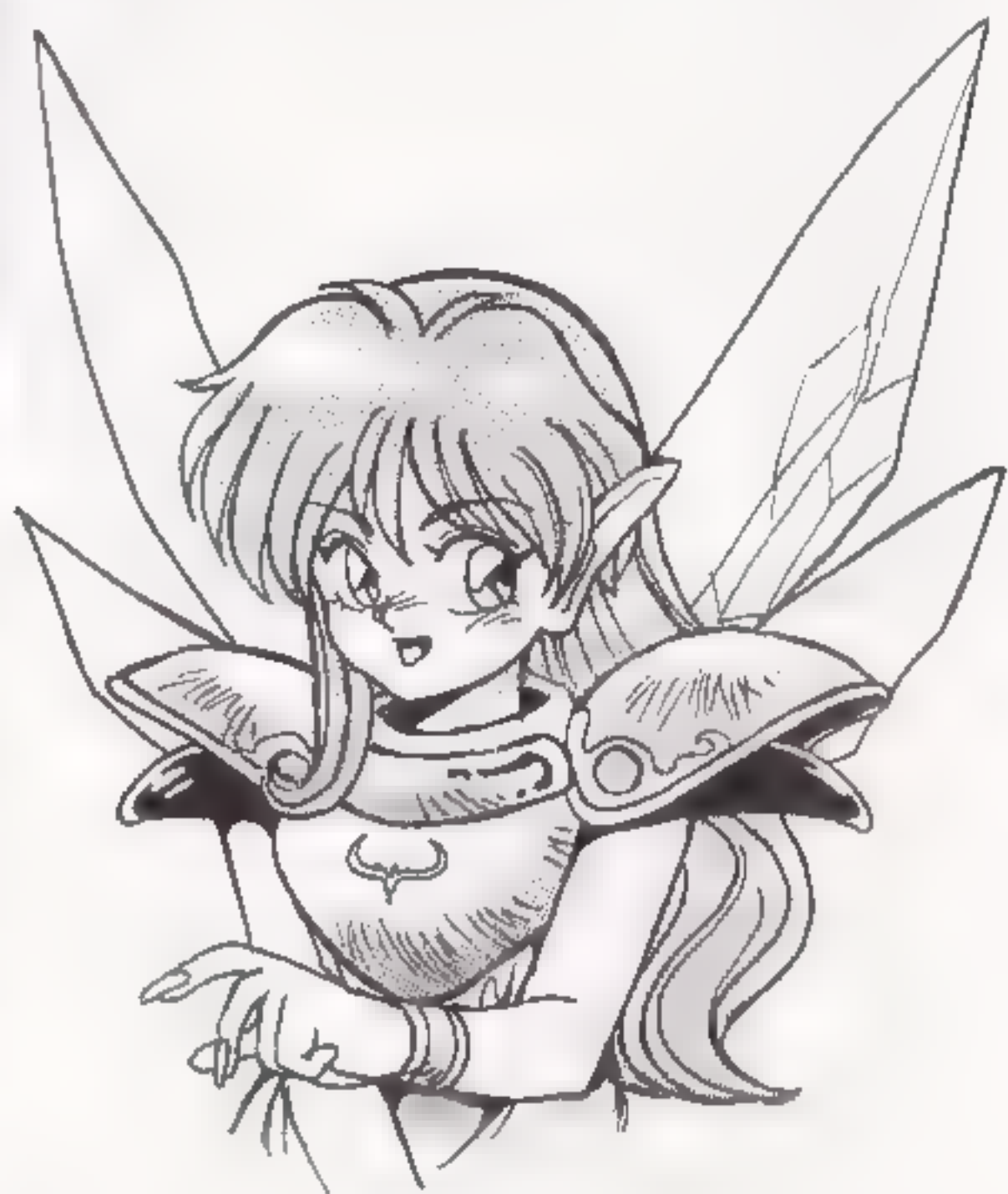
他のゲームといっても2本だけ、いわずと知れた『Xak（I）』と、MSX版『FRAY』である。それぞれ舞台はウェービス国に変わりないのだが、フィールドの中心が微妙にずれているため、思ったほどのダブリはない。なにしろ主人公ラトクの生家のあるフェアレスの町が、今回は出てこないのである。しかし一方では、前作では名前しか出てこなかったのに、今回は結構重要な人物として活躍する、フェル・バーウのようなキャラクターもいる。だが一番の注目株は、何といっても『FRAY』で主役まで張ってしまったおてんば少女、フレイであろう。ゲームの筋だけ追えばそれほど重要なキャラクターでもないのだが、3作共通で大活躍のユニーク・キャラである。

## ラトク・カート

### 主人公

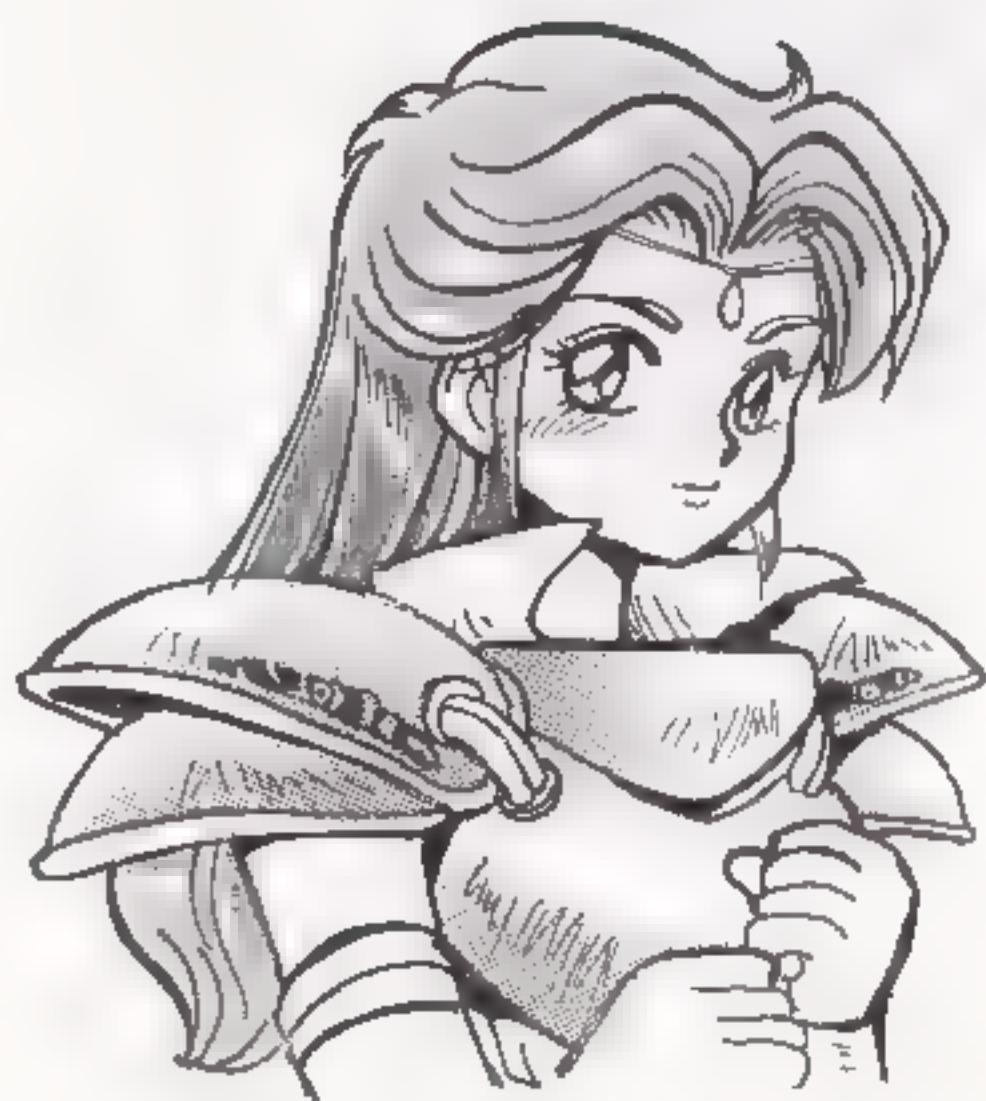
父ドルク、母サリアの間に生まれたひとり息子。ドルクはもと王宮の戦士で、ラトクも3才まではウェービス城下で育った。ドルクが前王の死を機会に王宮を辞したのち、家族揃ってフェアレスに移り住んだ。バドゥー侵攻の際の活躍で、19才の若年ながら並ぶもののない戦士として知られている。戦神デュエルの末裔ということで無論才能もあったのだろうが、それ以上に、交易や賞金稼ぎで冒険者として名を馳せた父の影響が強いようである。

## ピクシー(ルゥ・ミーリ)

透き通った美しい羽根を持つ、ごく小型の妖精族の少女。主人公ラトクの旅の相棒。聡明でカンのいい性格と、その身軽さを活かし、王家のメッセンジャーとしてウェービス国王に仕えていた。妖精族固有の特殊能力を持つが、しかし、ラトクの前にあってはやきもち焼きなひとりの少女でしかない。もうすぐ成長期に差し掛かる年頃らしい。

### 出会いの場面

バドゥー侵攻の際、国王に命じられ、デュエルの子孫を探しにフェアレスまでやってきた。が、その後、なぜかラトクのそばに居ついてしまった。

## シャナ・タウトゥーク

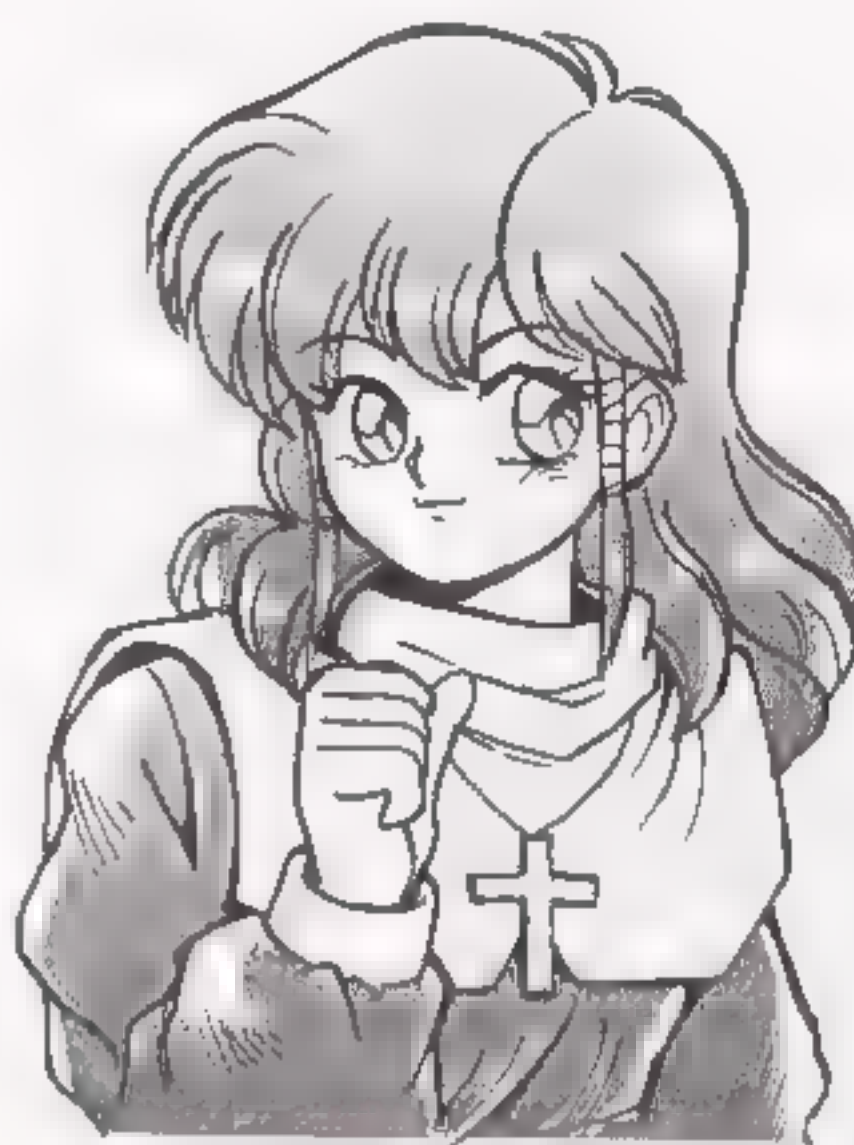
森の民、トゥリーグ族の最後の生き残りのひとり。種族特有の潜在能力を持つらしいが、現在のところ不明。ボローズの森にある小さな小屋に祖母とふたりで暮らす気丈な女狩人だ。商用などでバヌアの町も訪れるが、町民には敬遠されがちで、彼女自身性格にかたくななところがある。修道女のフェルが唯一の友人。

### 出会いの場面

モンスターたちに捕まり苦戦していたところに、偶然ラトクが通りかかる。ラトクは彼女の案内で、バヌワの町まで彼女を連れていく。

## フェル・バーウ

もとは貴族の出だが、天啓を受けて修道女となった。兄はもとウェービス国将軍のニル。修道女として各地を渡り歩いたが、今はバヌワの教会に落ち着いている。バドゥー侵攻時には、彼女自身と、彼女の持つ宝玉の力でバヌワの町を守った。吟遊詩人のホーンに秘かな恋心を抱いているらしいが、そぶりは見せない。

### 出会いの場面

最初にバヌワの町の教会で出会った時は、修道女を装っている。そして町の自衛団との相談で、ラトクの真価を見極めることになる。

## シーク・ボルドー

バヌワの町で武器屋を営む、一流の鍛冶屋。その腕前は国中に知られている。過去について語りたがらず、素性は不明だが、その立派な体格と身体のあちこちに刻まれた無数の傷からか、昔は歴戦の剣士だったという噂もある。陽気で豪快な男だが、商人らしい抜け目のなさも持ち合わせている。ドルクの過去にも関わる、ちょっと意外な重要人物だ。

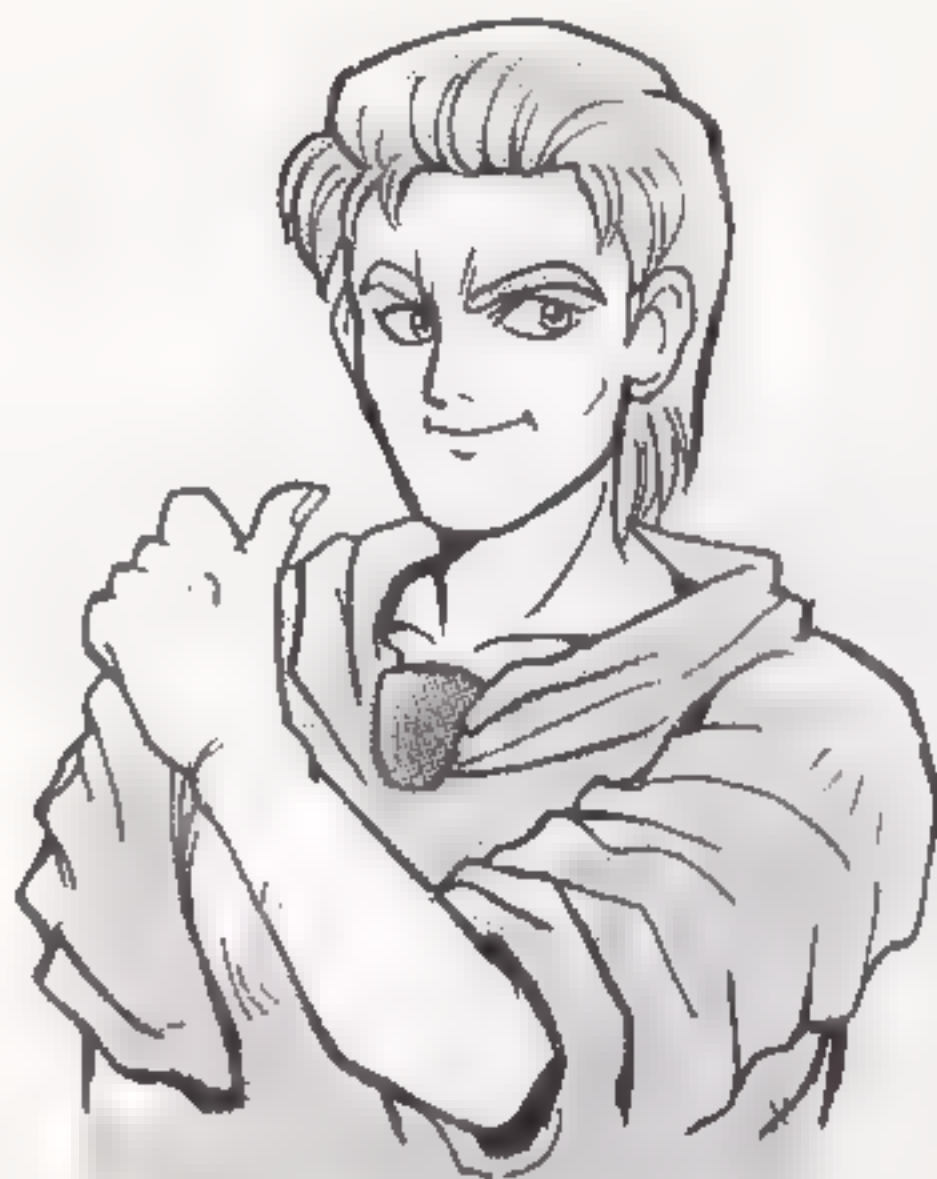
### 出会いの場面

最初は武器屋とその客の関係でしかない。しかしその秘められた過去は、ラトクの父、ドルクに深い関係があるらしい。町医者のバスパが鍵を握る。

## レイ・ディール

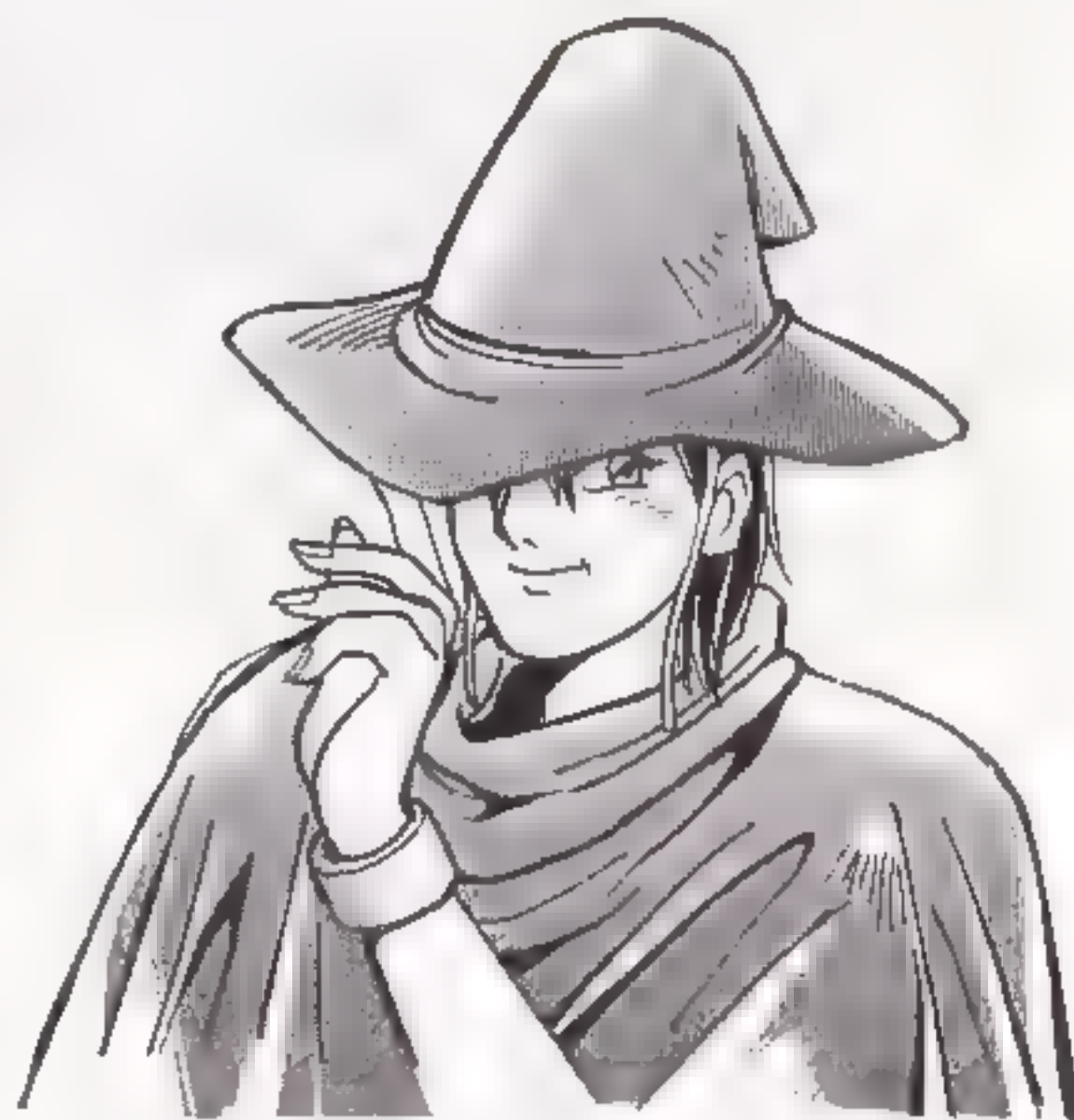
帆船スィーナリー号の船長。彼に海の男としてのすべてを教えた先代のコーレイ船長は、バヌワの港から遠くないテレスの海での難破の際、行方不明になっている。船の修理作業のため、レイと生き残った12人の船員は、職を見つけてバヌワの町に長期逗留することになったのだが……。バヌワ町長の娘、ミリアの許嫁。

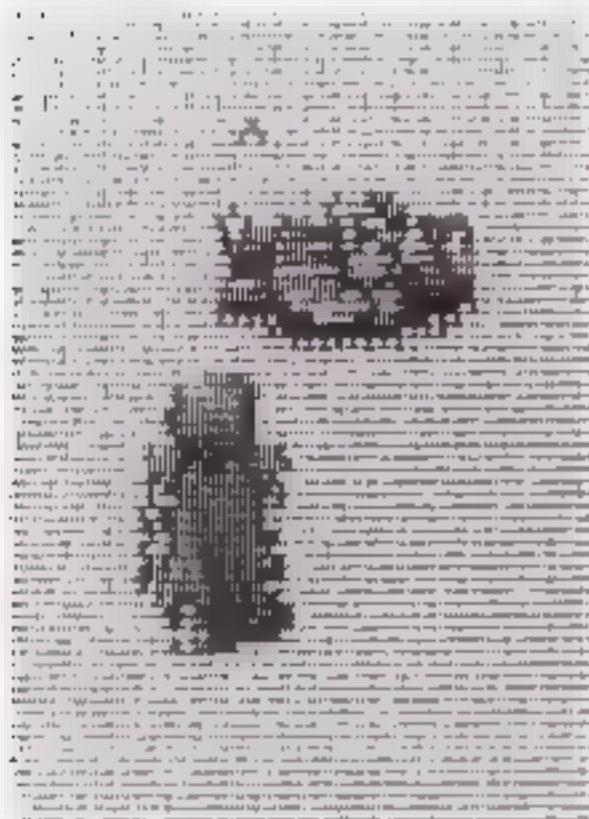
### 出会いの場面

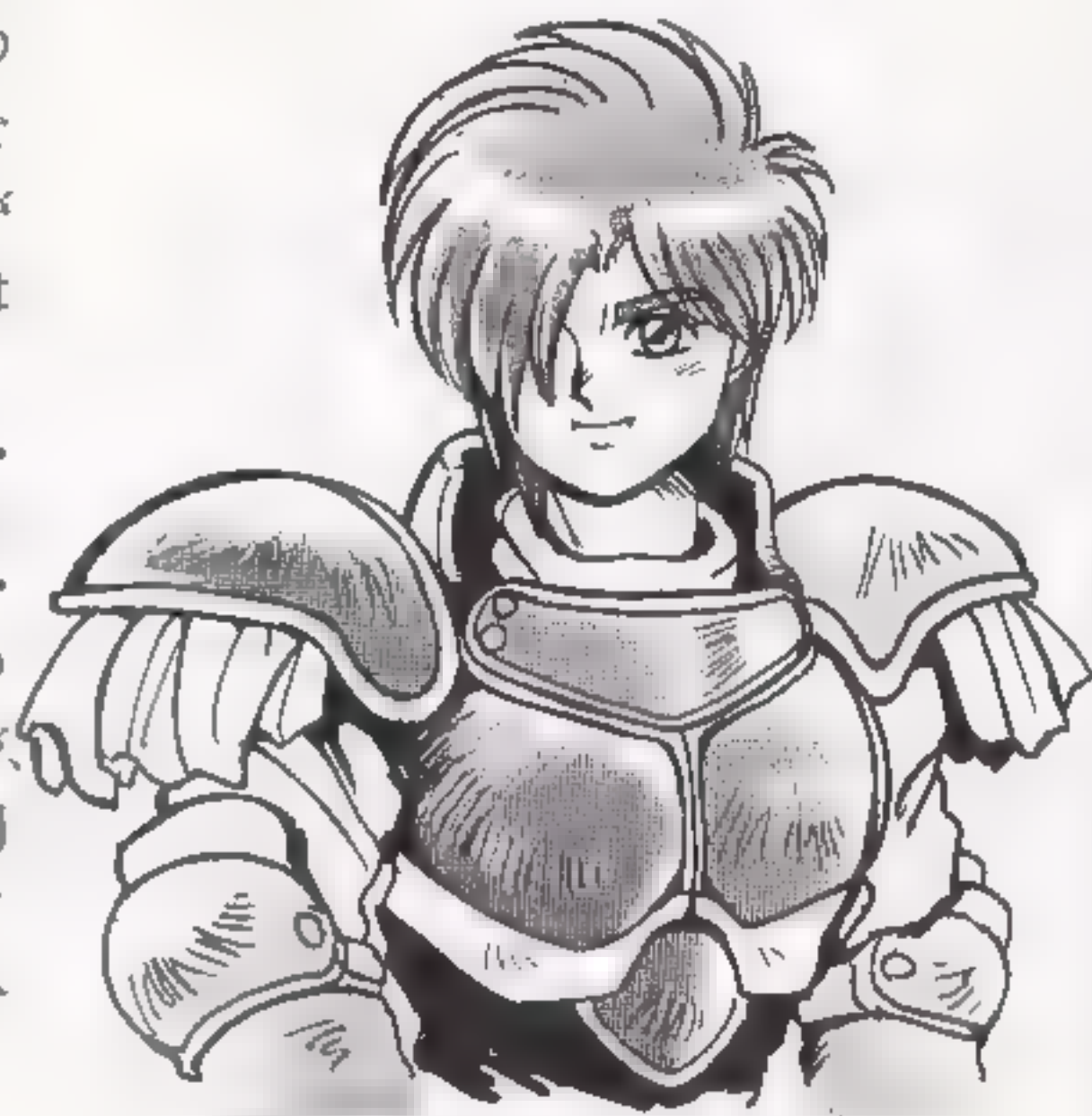
ミリアと恋仲にあったレイは、彼女が妖魔にさらわれ、仲間も全滅という状況の中で酒びたりに。ラトクと出会うのはそんな時だ。

## ホーン・アシュタル

旅の吟遊詩人。一見ただの遊び人だが、実際は剣の腕も立ち、魔法の心得も少々あるようだ。素性は不明だが、フェルと幼なじみだという点、上品な物腰から見ても、いずれかの貴族の子息、高貴な生まれであろう。長身の美形で、かなりのプレイボーイ。いつも女の子をはべらせている。そんなわけで、悪意はないが敵は多い。

### 出会いの場面

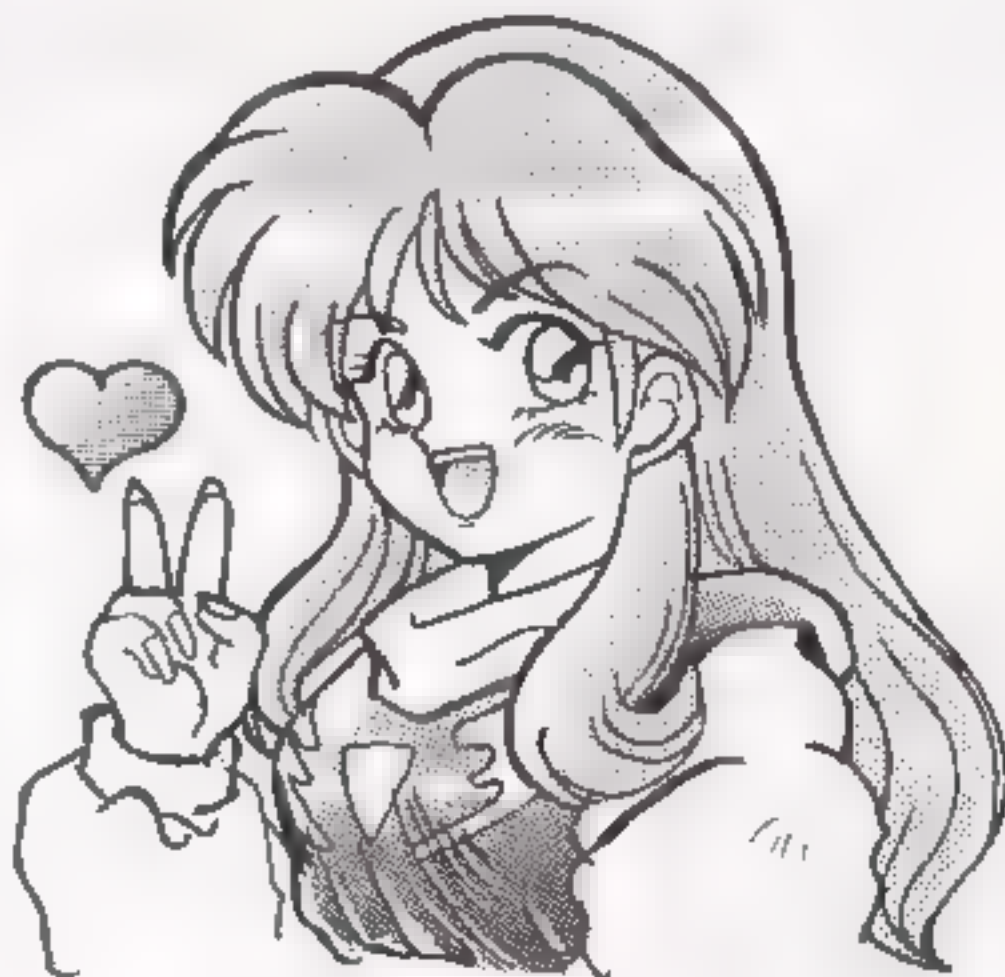
たまたま同行していた旅芸人の一座とともに、ボローズの森で立ち往生していたところをラトクに救われる。その後バヌワの町に逗留。

## リューン・グリード

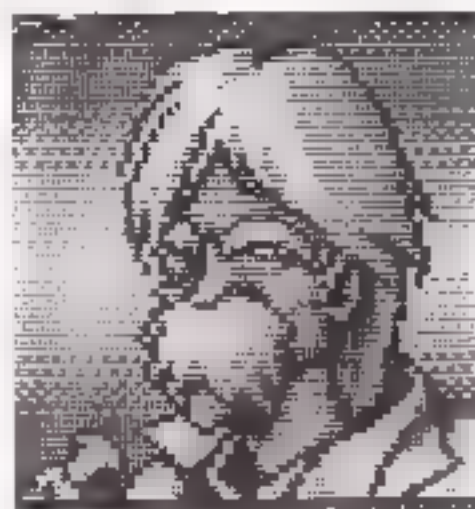
ラトク同様、戦神デュエルの末裔であり、放浪の剣士。バドゥー侵攻時には、ラトクのところに来たのとはまた別のメッセンジャーが、彼のもとを訪れている。生い立ちは不明だが、かなりひねくれた皮肉屋で、そうなるだけの理由があったのであろう。なかなか腕も立ち、本当はこれで正義漢なのである。

### 出会いの場面

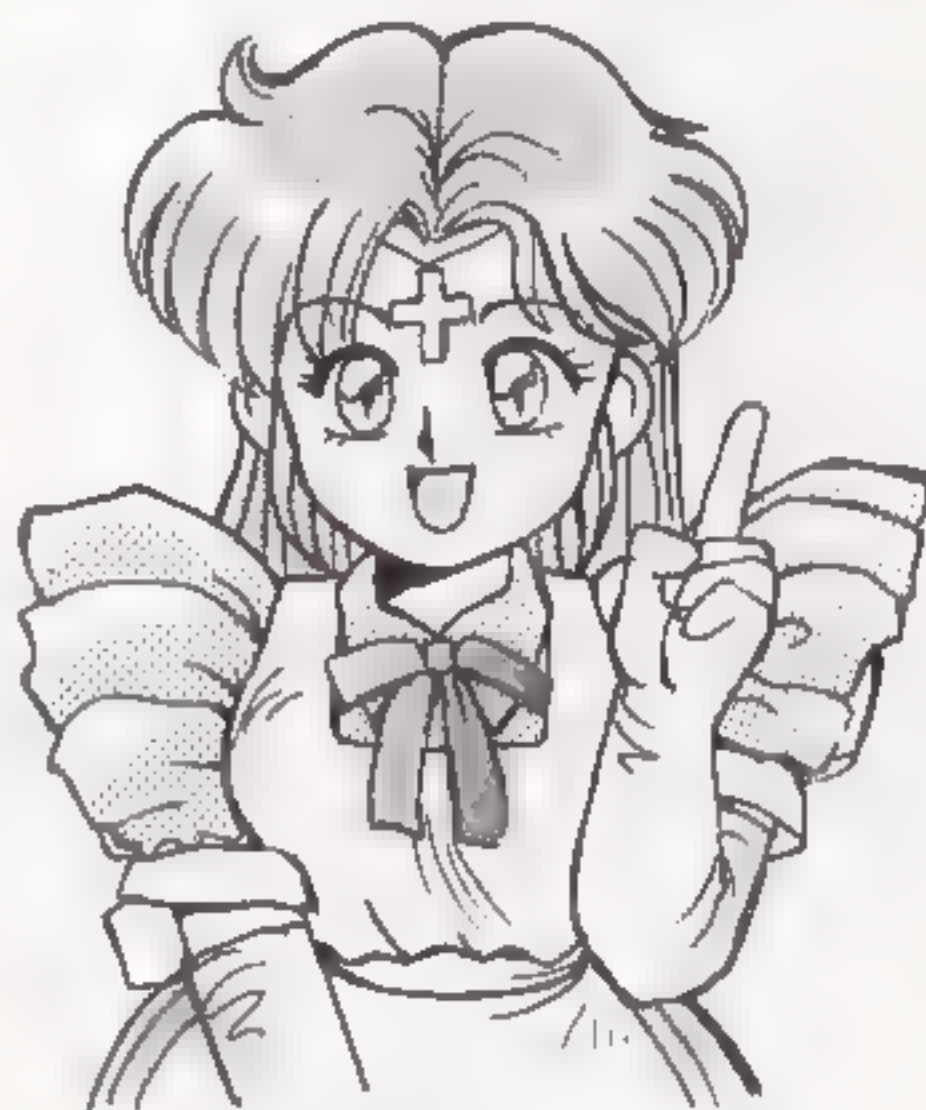
前作では常にラトクの一歩先を行っていたが、サラマンダーの前に倒れ、グレート・ソードをラトクに託した。今回はいくらか協力的。

## フレイア・ジェルバーン

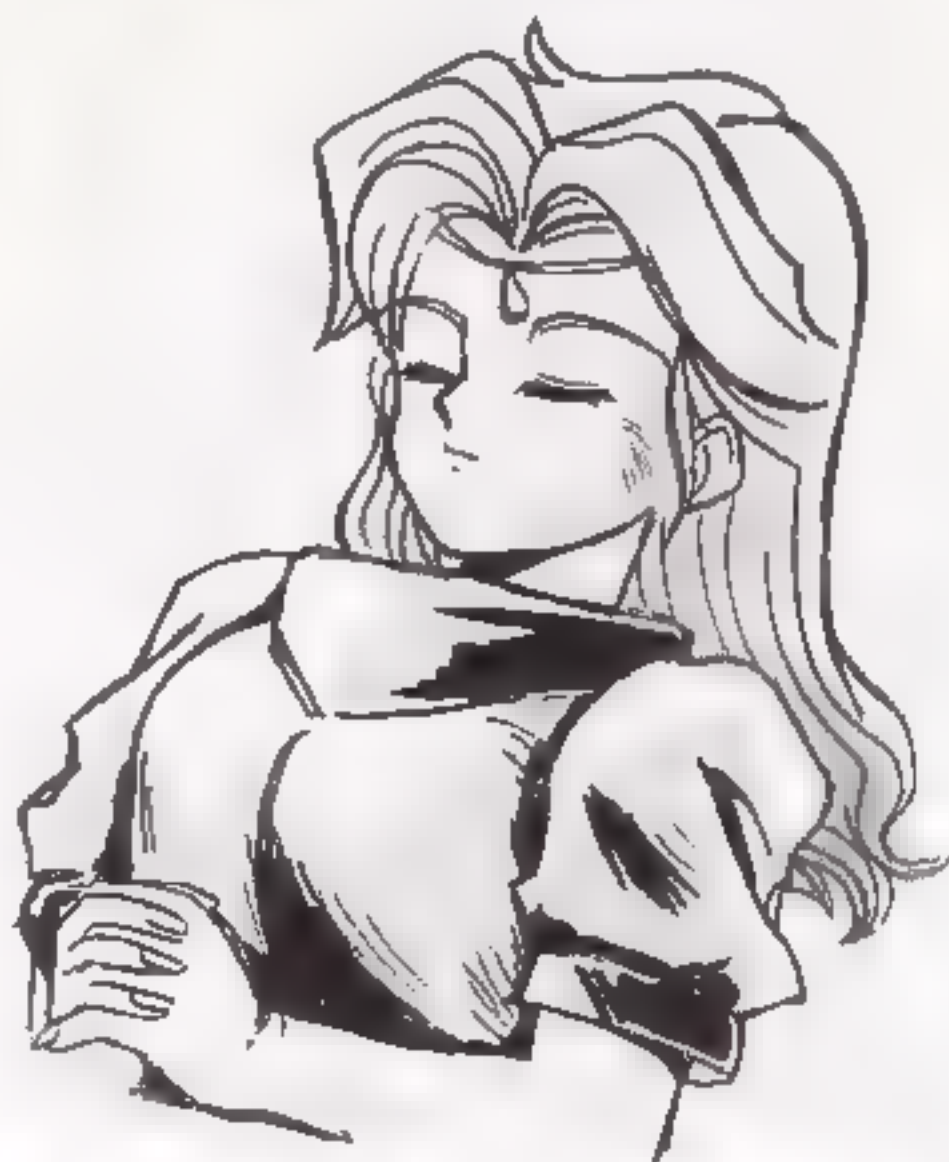
通称フレイ。フェアレス東の森に住む、森番ドミクの娘。危ないところをラトクに救われて以来、ラトクに恋し、いつも後を追っている。魔法戦士を目指して現在魔法の修行中だが、それもラトクの足手まといにならず、冒険に同行したいというけなげな思いからきているようである。外伝『FRAY』の主人公。

### 出会いの場面

3年前、森でケガをして倒れていたところをラトクに救われて以来のつきあい。今回もお茶目な方法でラトクに再会する。

## バスパ・ドラムエ

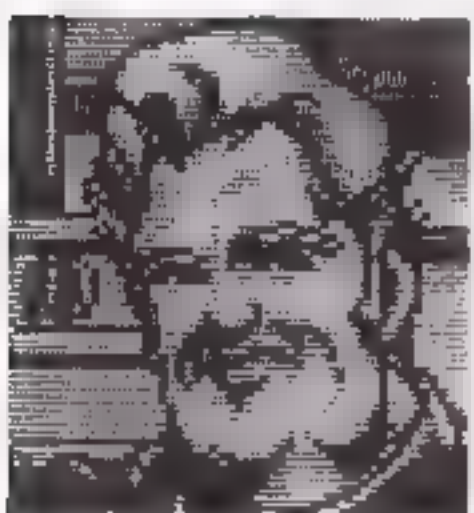
腕の立つ医者だが、いつも酔っぱらっている。バヌワの町に住むようになったのはほんの数年前からで、素性は不明。しかし豊富な知識を持ち(フェルの助言役でもある)、いつも陽気なので町民には親しまれている。過去、ドルクと面識があったようだが、なかなか詳しいことを話そうとはしない。

## ルーザ・アルフェイク

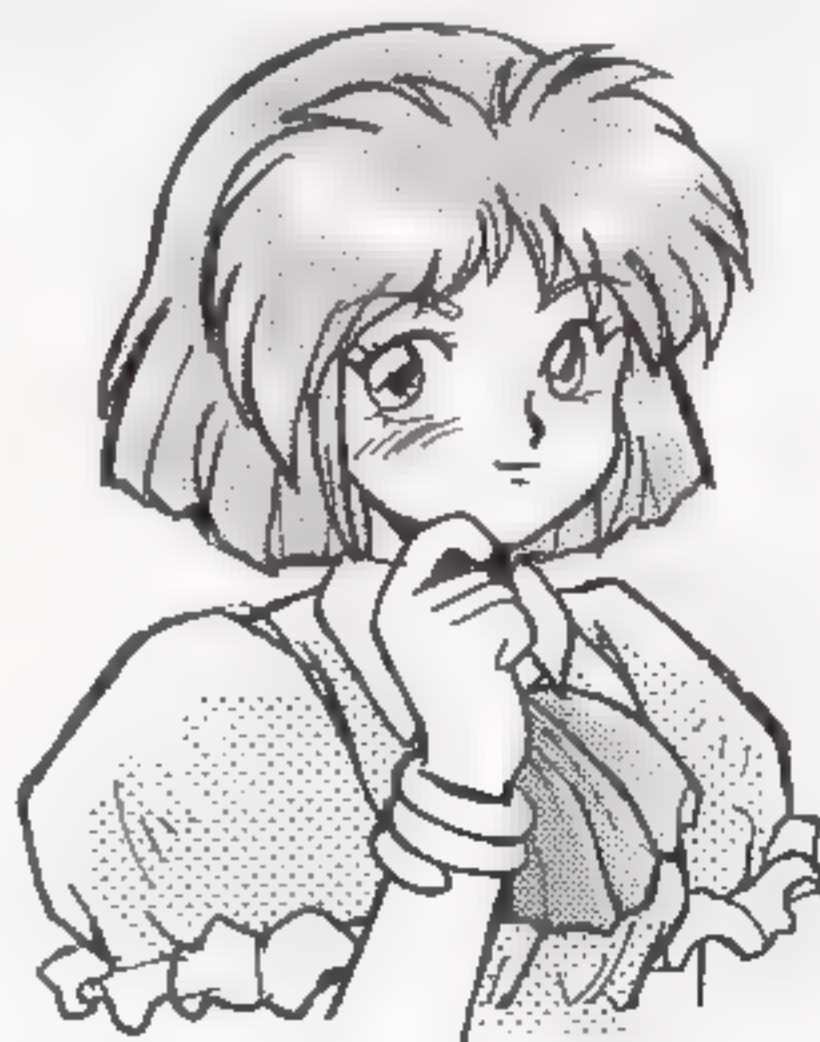
バヌワの町の病院の看護婦。院長のバスパがいつも酒場で飲んだくれているので、実質上この病院は彼女が切盛りしていることになる。本筋にはあまり関係ないが、可愛くて人気があるのでご登場願った次第。前作の看護婦とはもちろん別人だが、導入に関係してくるあたり、前作となんとなく設定が似ている。

## ミューン(眠り姫)

ボローズの森の洞窟の最奥で、東天王ボグレウスと、その弟ビグレウスに大切に守られ、眠り続けている。容姿はシャナと瓜ふたつ。森の民タウトゥークの滅亡、妖魔たちの動き、シャナの生い立ち、そして魔導書の謎と、すべての鍵はこの眠り姫が握っているらしい。何も語らぬ、影の重要人物である。

## ケンツ・マスターク

バヌワの町の教会の牧師。だが、町の宗教的な中心は実質フェルにあるので、少々影が薄い感じではある。しかし、その謙虚で意志の強い性格で、影ながら若いフェルを支えており、町民たちの信頼も厚い。今回はカルマというやっかいな設定があるため、教会にはラトクもずいぶんお世話になることだろう。

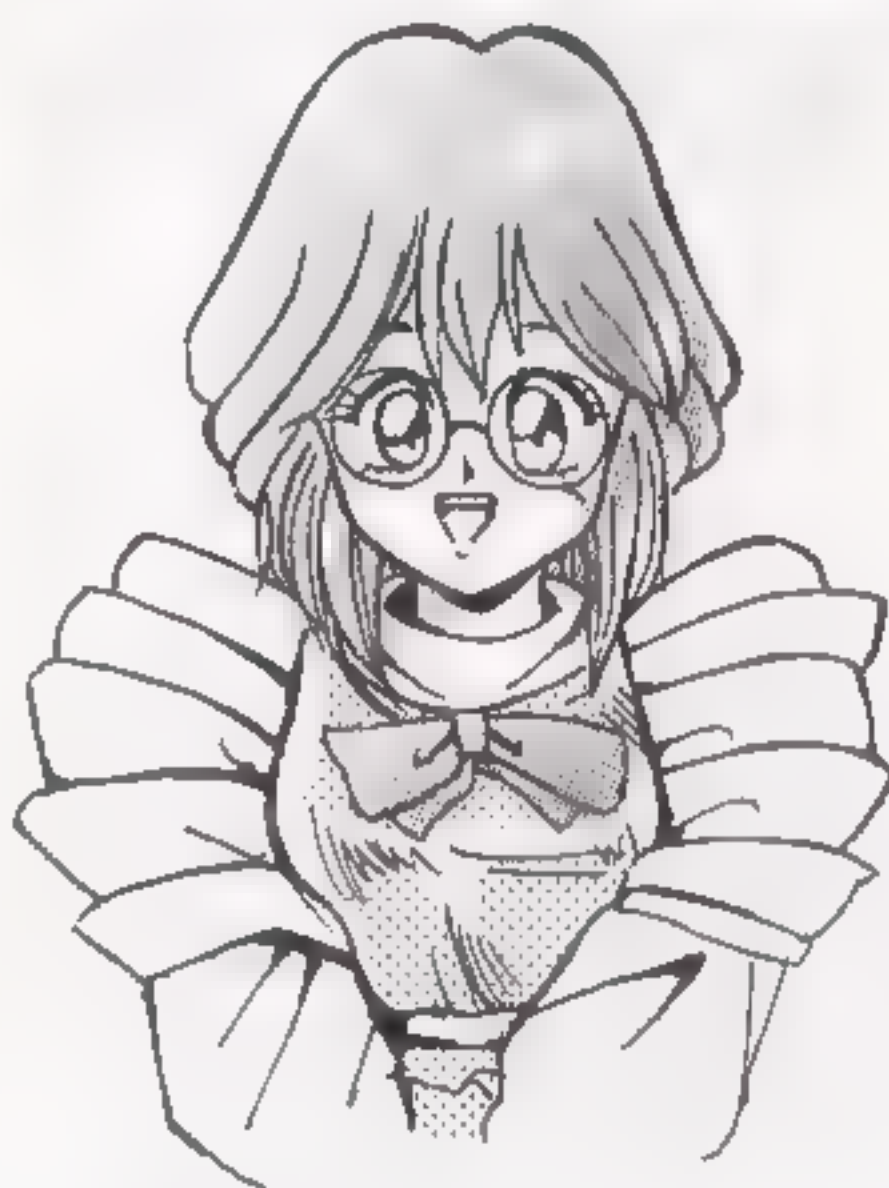
## セスト・アリーナ

バヌワの町の町長。セストの父、バヌワ・アリーナが仲間と開いた町が、このバヌワの町である。だが、単純に世襲で町長をしているわけではなく、温厚な人柄と冷静な判断力で町民の信頼も得ている。また、バヌワの町の主産業である結晶の谷の採取物を取りまとめる商業面でのリーダーとしての横顔も持つ。

## ミリア・アリーナ

町長セスト・アリーナの娘で、船長レイ・ディールの許嫁だった。しかし、ラトクが町を訪れる半年ほど前に結晶の谷で行方不明になっている。レイとの縁は、流れ着いたレイら船員たちを看病したことから始まった。そのことでもわかる通り、心根のやさしい、しっかりした娘である。

## エニグマ・ロスボロス

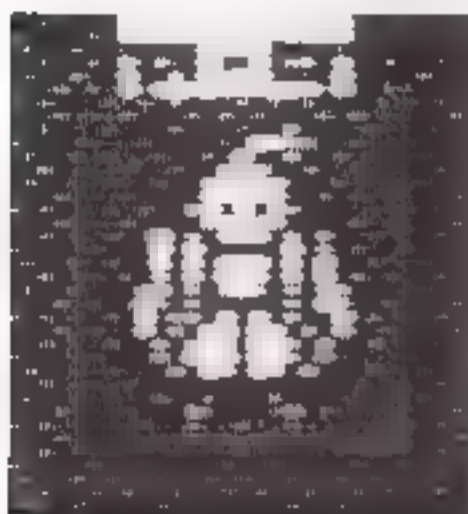
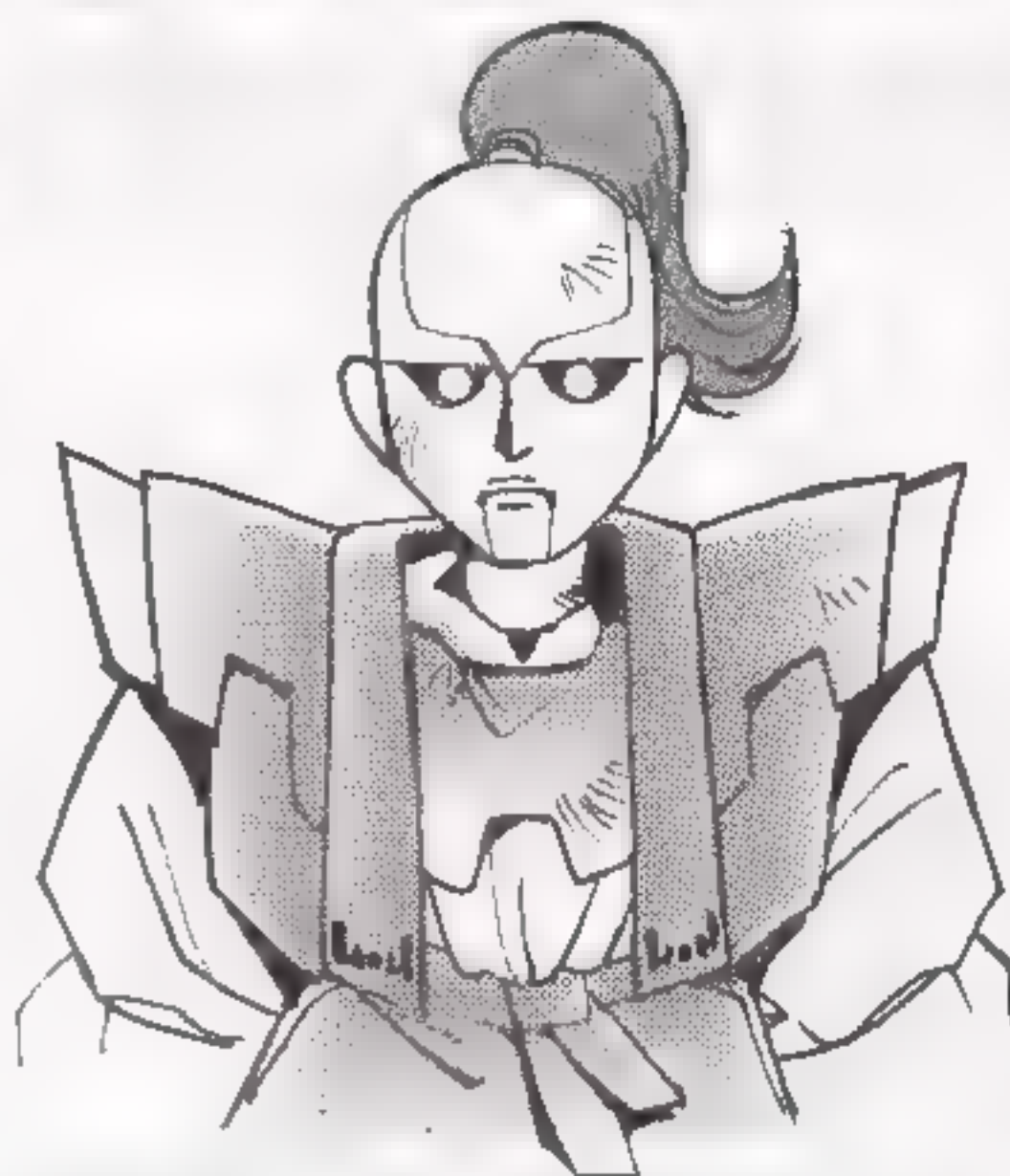
バヌワの町で魔法の店を営んでいるわけで、当然魔法使いなのだが、どうやら腕の方は一流とはいえないらしい。それでも商売っ気の方は十分なようだ。しかし独力では満足に魔法が使えないレベルなので、珍しい魔法のアイテムともなると目の色を変え、商売抜きで強い興味を示す。結構美人だが年齢は不詳。

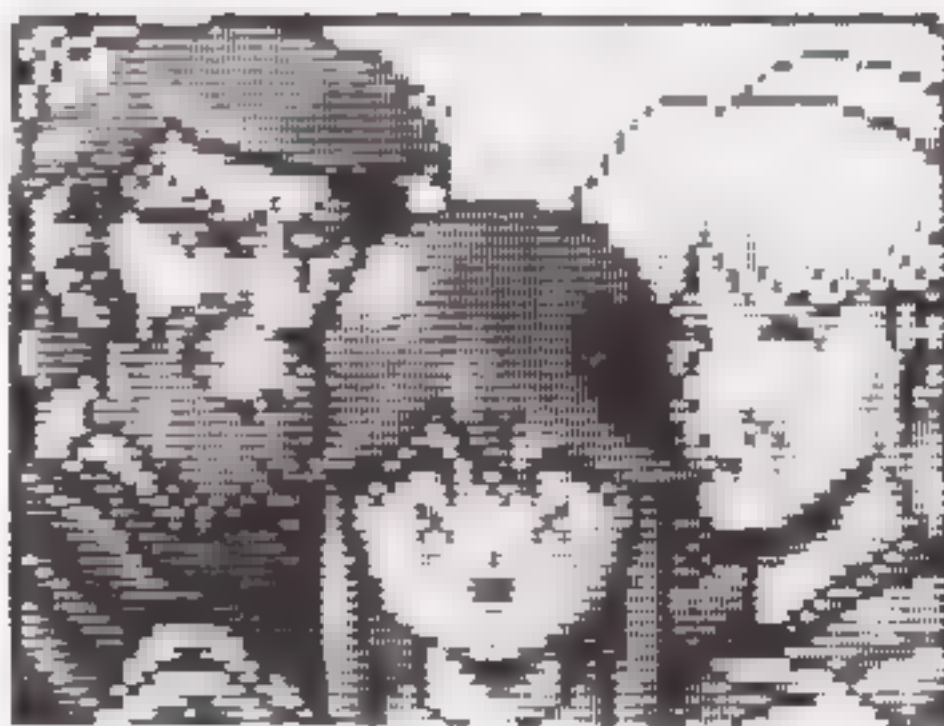
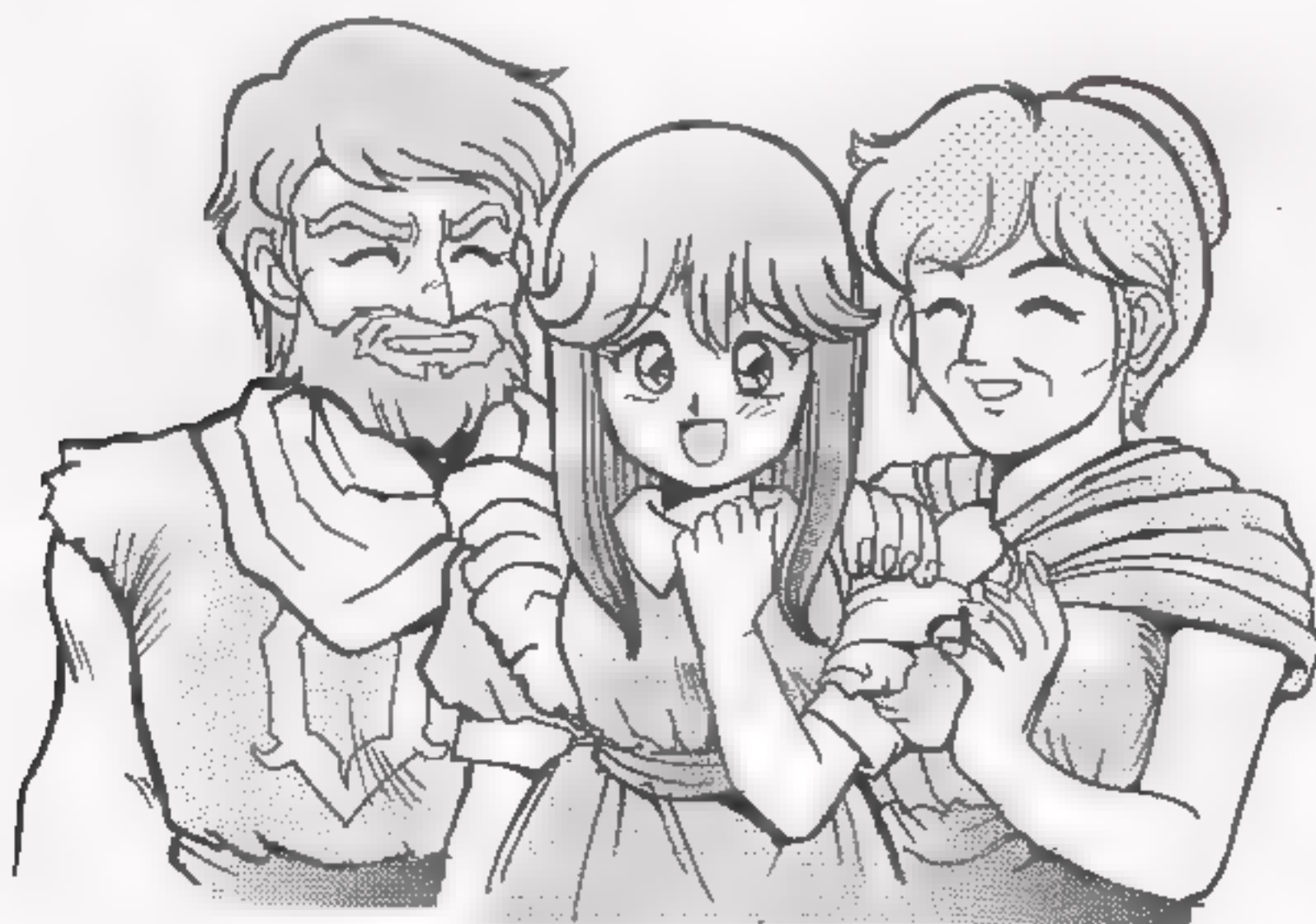
## フリージア・マハーク

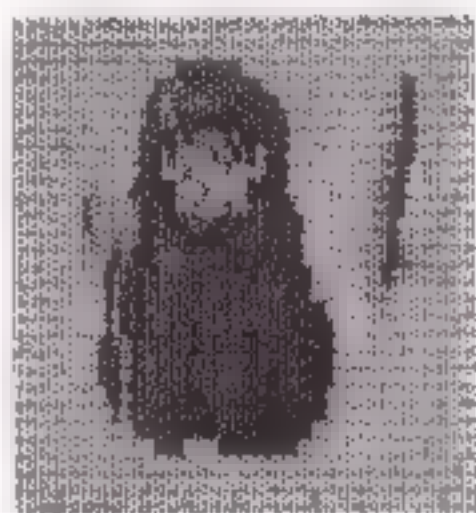
バヌワの町の道具屋、ペリフ・マハークの娘。だが、実際に店に立っているのはほとんど彼女である。愛想も気だてもいいので客には人気がある。が、ちょっとぼうっとしたところがあり、なんとも不思議な娘だ。彼女もまったく重要人物ではないが、やはり女の子の特権で特別出演とあいなったわけである。

## ポグヴィル・アースト

天才にして奇人、今は亡きカショクホウ・サイテンの数少ない弟子のひとり。師の遺志を受け継いでいる。好奇心が強く、また、楽天的かつ向上心あふれる彼の性格があってこそ、奇才サイテンの弟子が務まったのであろう。当然、若いながらも優れた技術者である。デスマウンテン攻略に関係するメンバーのひとり。

## カショクホウ・サイテン

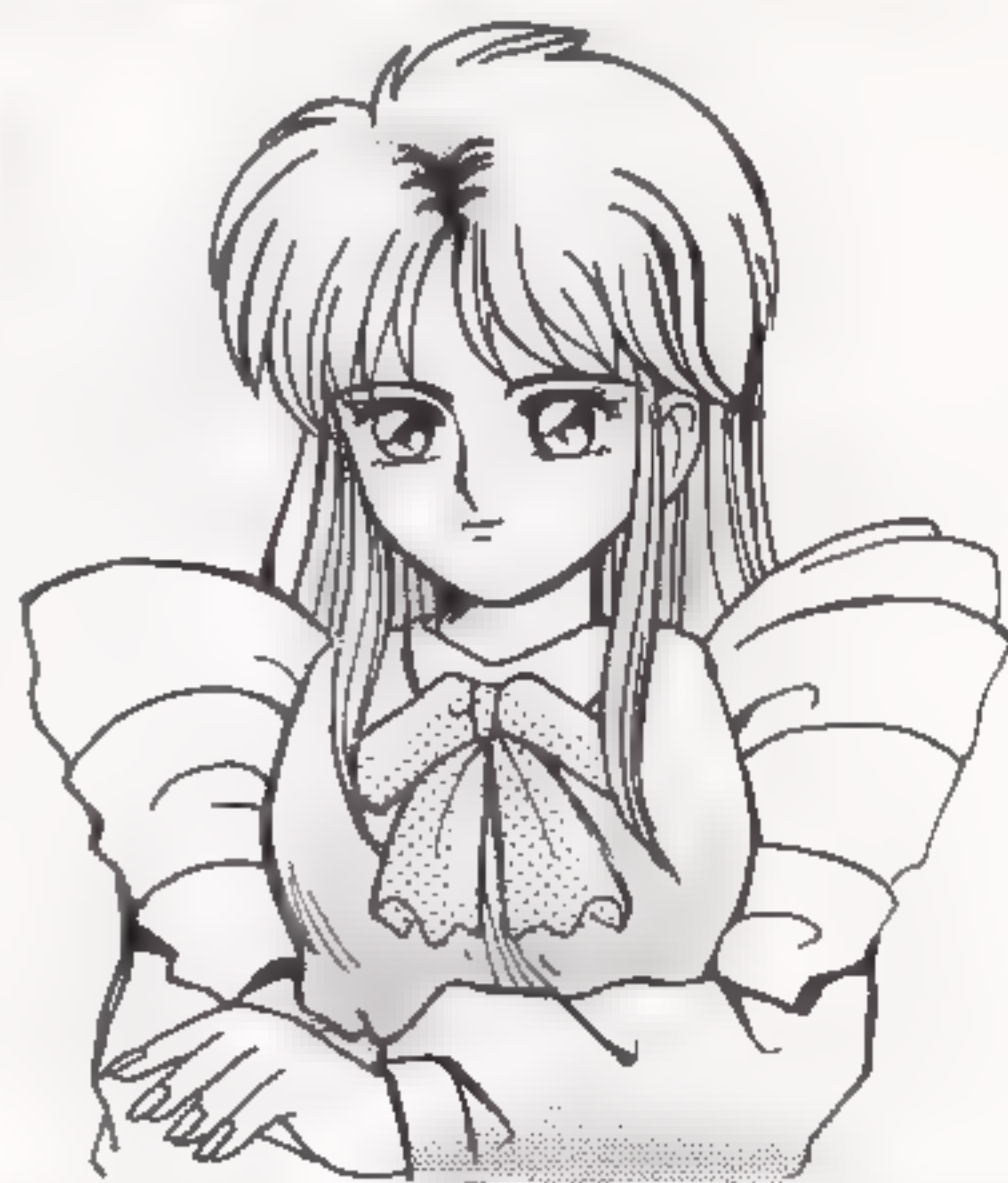
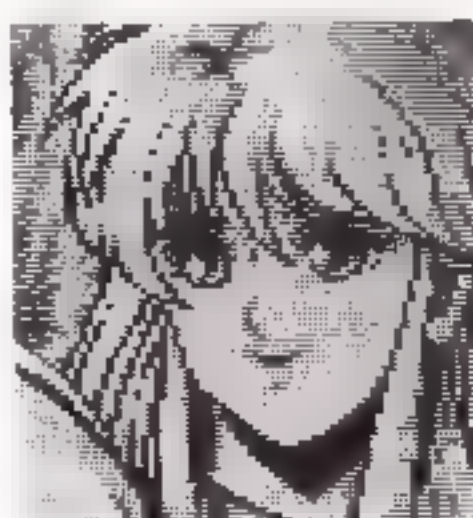
本名・華燭鳳斎天。故人。時代背景からするとあまりに突出した才能を持った奇才。早過ぎた科学者ともいえる。いわゆる紙一重の天才で、かなりの奇人としても知られたが、彼の発明はウェービス国の各地に有用な形で残されており、讃える人も多い。東方の国から流れてきたと伝えられるが、詳しくは不明。

## ベルナンド一家（ロベルト、ターニャ、モーニカ）

ロベルトは、結晶の谷の鉱夫の一人。地味で真面目なごく普通の鉱夫であるから、谷にモンスターたちがうろつき始めた頃、他の鉱夫たちと一緒に逃げだしていても不思議はなかった。しかし、ミリアの事件と前後して、ベルナンド家の一人娘、モーニカも行方不明になっていたため、危険をおかして鉱夫の集落に残っている。

←谷の鉱夫だけあって、谷の主産物の青い結晶のことには詳しい。

## ザムザ

伝説の賢者。どこに住んでいるかはおろか、その消息さえも知れない。いくつになるのかもはや見当もつかないほど高齢の老婆で、サーク界の秘密について詳しい。デスマウンテン攻略の鍵を握っているといってもいいだろう。無論ラトクの味方であり、出会うのは終盤近くだが、会えば貴重なヒントを聞ける。

## サリア・カート

ラトクの母。夫のドルクが行方不明になった時ショックで寝込んでしまい、その時の高熱のため、盲目になってしまった。もともとがウェービスの出だけあって、礼儀正しい貴婦人で、しつけには厳しい反面、非常に優しい人でもある。今回はほとんど登場しないが、ラトクたちの会話の中には何度も出てくる。

## エリス

フェアレスの町の町長の娘で、ラトクの幼なじみ。聡明で美しい少女である。ということは、また、フレイやピクシーの最大の恋敵でもあるのだ。今回はバヌワの町が舞台ということで、サリアとともにまったく登場しないようだが、果して……。エンディングをお楽しみに、といったところですね、これは。

## ドルク・カート

主人公の父でありながら、その過去は伝説の霞の彼方にある。王宮に仕えた最強の剣士であったといわれる反面、バドゥーを解き放った張本人であるとも、また、王国の恐ろしい悲劇にかかわっていた人物とも言われる。彼を捜し出し真相を突き止めることは、常にラトクの冒険の目的のひとつとなっている。

## ニル・バーウ

王国から聖域の砦の守護を任されていた有能な将軍だったが、バドゥー侵攻の時に死亡したと思われる。前作ではラトクが、彼の妹フェルに宛てた書置きを発見したのだが、託された箱を渡すまでには至らなかった。ニルの箱にディープルが入っていたところを見ると、妹の役割をちゃんと知っていたようだ。

## ジン・オブ・サークソード

最強の雷鳴剣、サークソードはもはや神の剣であり、そこまで格の高い剣になると、固有の剣精が宿っている。その剣精が、ジン・オブ・サークソードである。もともとの主人が戦神デュエルだったこともあり、彼の血を引く正しい心を持った勇者にしか力を貸そうとはしない。まさにラトクのための剣。

## デュエル

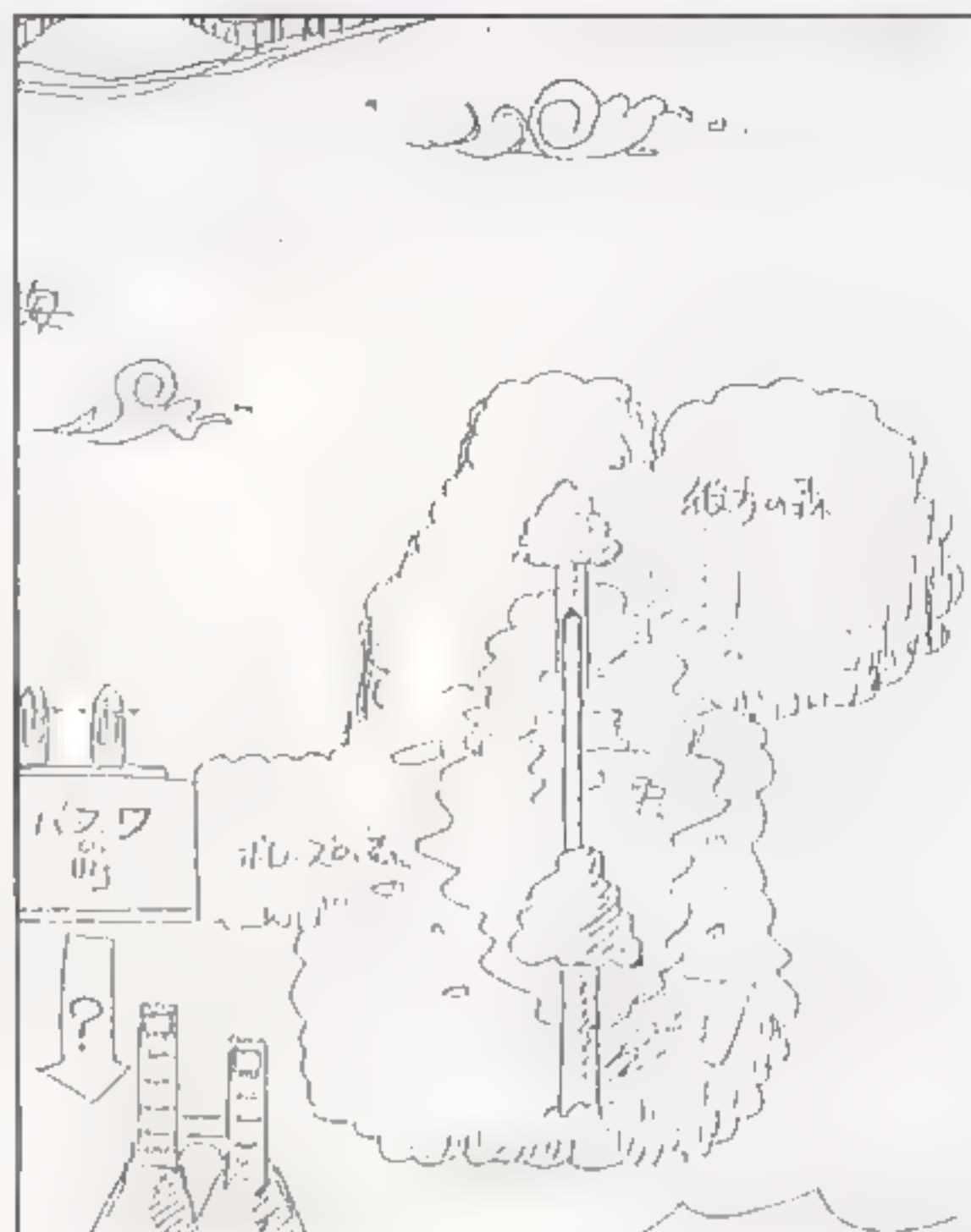
伝説の戦神。250余年前、バドゥーを下し、封印した。その後人間界に下り、人間の女性と結婚して子をもうけた。それからデュエルは次第に神格を失い、人間として息を引き取った。巨悪と戦う剣士たち、ドルク、ラトク親子や、リューンの遠い先祖であり、今でも彼らにさまざまな形で加護をもたらす。

# モンスター図鑑

前作とは違い、XakⅡの敵モンスターの攻撃方法は千差万別である。なにが一番違うのかといえば、魔法による攻撃が加わった点であろう。主人公自らがパワーショットを撃てるように、モンスターたちもその種類によってさまざまなパターンの弾を撃ってくるのだ。タイミングは実際に戦って覚える他ないが、ここに紹介するデータも頭に入れておこう。

# ボローズの森～森の洞窟

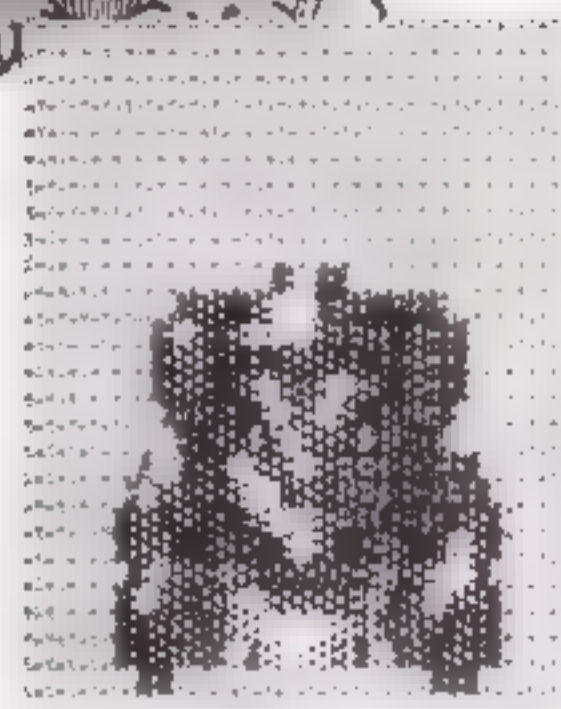
序盤戦ということで、特別凶悪なモンスターは出てこない。この世界の中でも比較的平和な森の中をうろついている、いわば土着的なモンスターたちだから、気性もおとなしいほうなのだろう。アクション的にみても、飛び道具を使うモンスターがほとんどいないのだ。まれに例外がいても、その攻撃は地味。ちょっと戦ってみれば、すぐその攻略法がつかめるはずだ。アンデッドモンスターも少ないし、そう苦労はしないはず。

ただし、弱いといってもそれはあくまで相対的に見てのこと。経験浅いキャラクターにとっては、どんな敵でも脅威になり得る。気を抜くことなく、慎重に対処しよう。

## グリーン・スライム

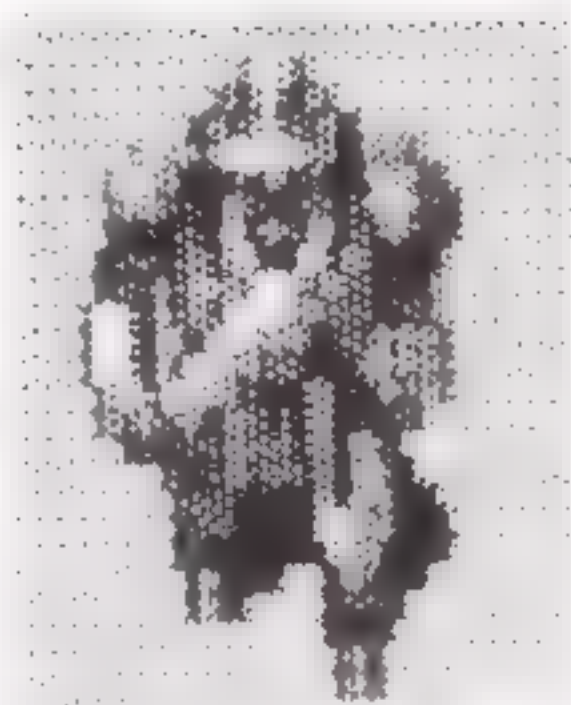
| 攻撃力 | 1233 |
|---|---|
| 防御力 | 367 |
| 経験値 | 25 |
| 獲得G | 7 |

一番のザコキャラだが、スライムのくせに歯をむき出して噛みついてくる生意気なやつだ。アンデッドに分類されるので注意。

## G・トード

| 攻撃力 | 1469 |
|---|---|
| 防御力 | 377 |
| 経験値 | 28 |
| 獲得G | 8 |

巨大な毒蛙。長くのびる舌を武器にして攻撃してくる。ぴょんぴょんと飛び回るため捕らえにくく、集団で出現すると苦戦することも。

## ゴブリン

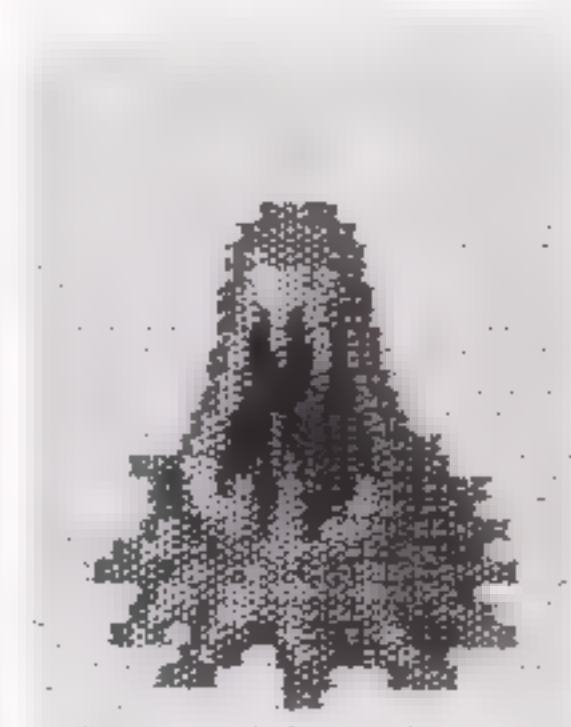
| 攻撃力 | 1726 |
|---|---|
| 防御力 | 407 |
| 経験値 | 35 |
| 獲得G | 11 |

棍棒を力まかせに振り回す他に攻撃方法を持たない。動きも鈍く、経験値稼ぎのカモである。力だけはそこそこ強いので序盤は要注意。

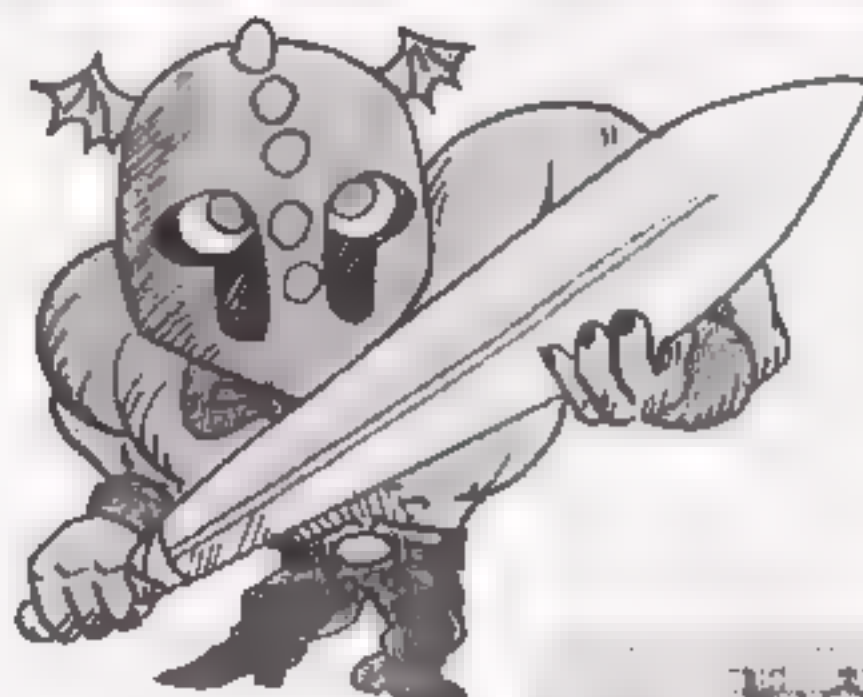
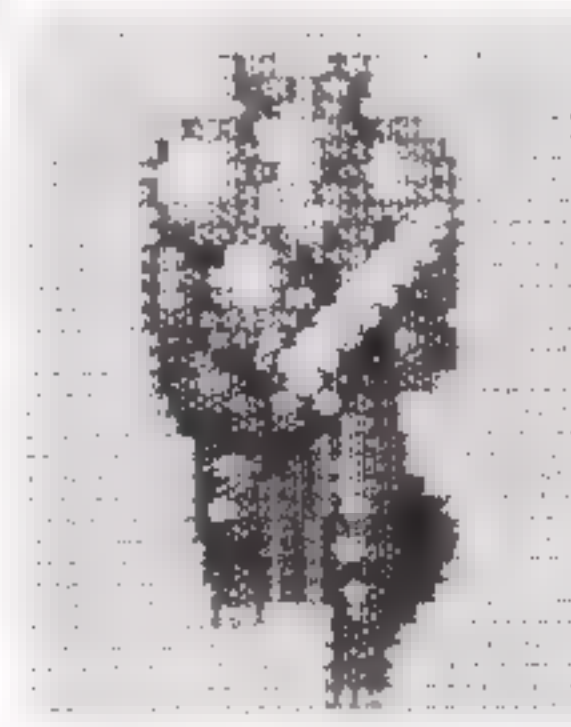
## ハーピー

| 攻撃力 | 1726 |
|---|---|
| 防御力 | 407 |
| 経験値 | 35 |
| 獲得G | 11 |

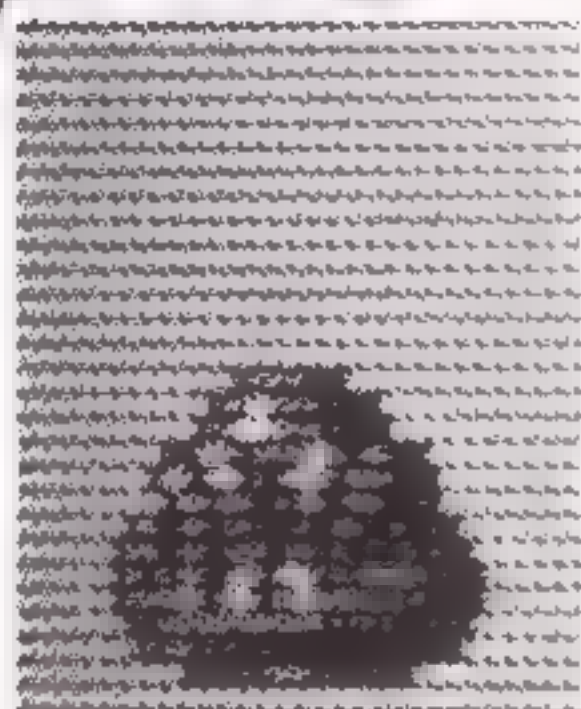
大きな翼を持つ、女面獣身の怪物。身体が大きいためゆっくりとしか飛べないが、足場の悪い大空の橋に出現するため、苦しめられる。

## スピット・スライム

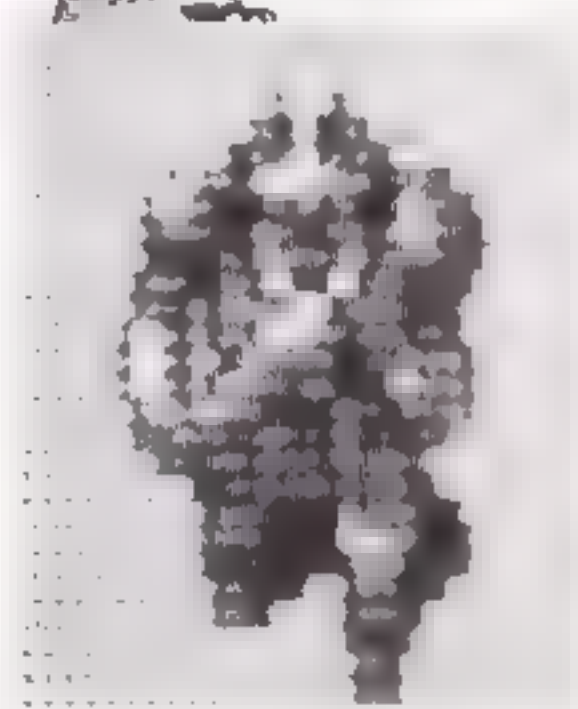
| 攻撃力 | 2301 |
|---|---|
| 防御力 | 527 |
| 経験値 | 66 |
| 獲得G | 16 |

伸び縮みする、大型のスライム。口から粘液を飛ばして獲物をしびれさせるという、初めての遠距離攻撃能力の持ち主だ。危険。

## ノール

| 攻撃力 | 2003 |
|---|---|
| 防御力 | 457 |
| 経験値 | 48 |
| 獲得G | 13 |

長剣を振り回して襲いかかってくる、このあたりでは比較的危険なモンスターだ。動きもすばやく、早めに対処しないとタコなぐりだ。

## マッド・スライム

| 攻撃力 | 2959 |
|---|---|
| 防御力 | 727 |
| 経験値 | 117 |
| 獲得G | 24 |

「マッド」は、気の違った、という意味の方か？　非常に好戦的で、動きもすばやい。やり過ごしにくい、いやなモンスターといえる。

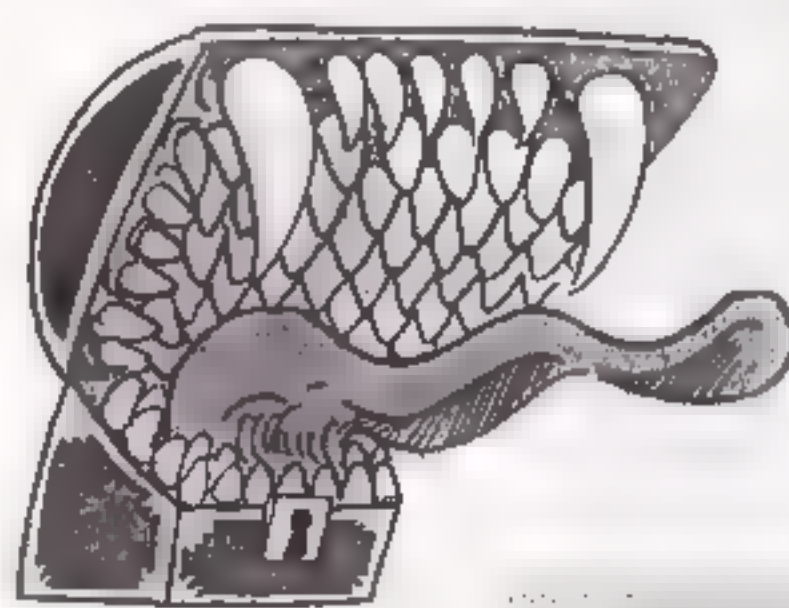
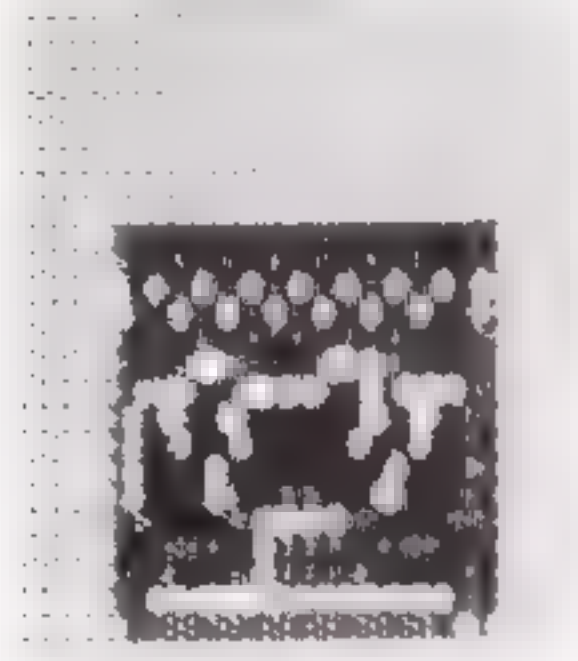
## ゴブリン

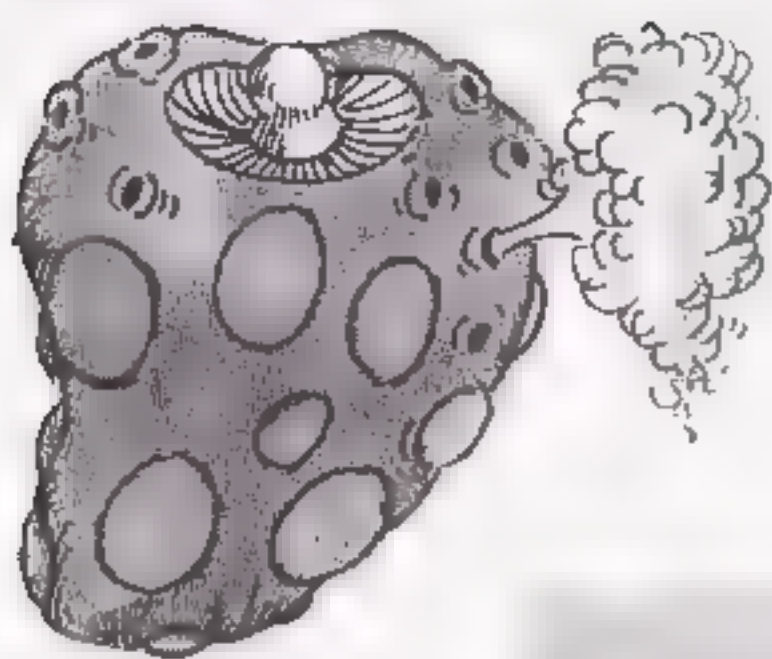
| 攻撃力 | 2626 |
|---|---|
| 防御力 | 617 |
| 経験値 | 117 |
| 獲得G | 24 |

森をうろついているゴブリンと同種だが、本来夜行性のモンスターであるため、暗い洞窟の中でこそ力を発揮する。姿は同じだが強い。

## ポッグズ

| 攻撃力 | 2620 |
|---|---|
| 防御力 | 617 |
| 経験値 | 89 |
| 獲得G | 22 |

守ってでもいるつもりなのか、宝箱の上に乗っている。身体に電気を蓄えており、これを放電して攻撃する。安易に近付くと危険。

## ミミック

| 攻撃力 | 2959 |
|---|---|
| 防御力 | 727 |
| 経験値 | 117 |
| 獲得G | 24 |

宝箱の姿をしたおなじみのモンスター。蓋に牙が生えていて、開けようとするものに噛みつく。獲物がくるのをじっと待っている。

## アスコモイド

| 攻撃力 | 3150 |
|---|---|
| 防御力 | 857 |
| 経験値 | 150 |
| 獲得G | 26 |

菌類の一種。移動能力を持つ巨大キノコである。意志は持たないが、生物が近寄ると胞子を吹きかける性質を持つ。この胞子が猛毒。

## モンスターこぼれ話1

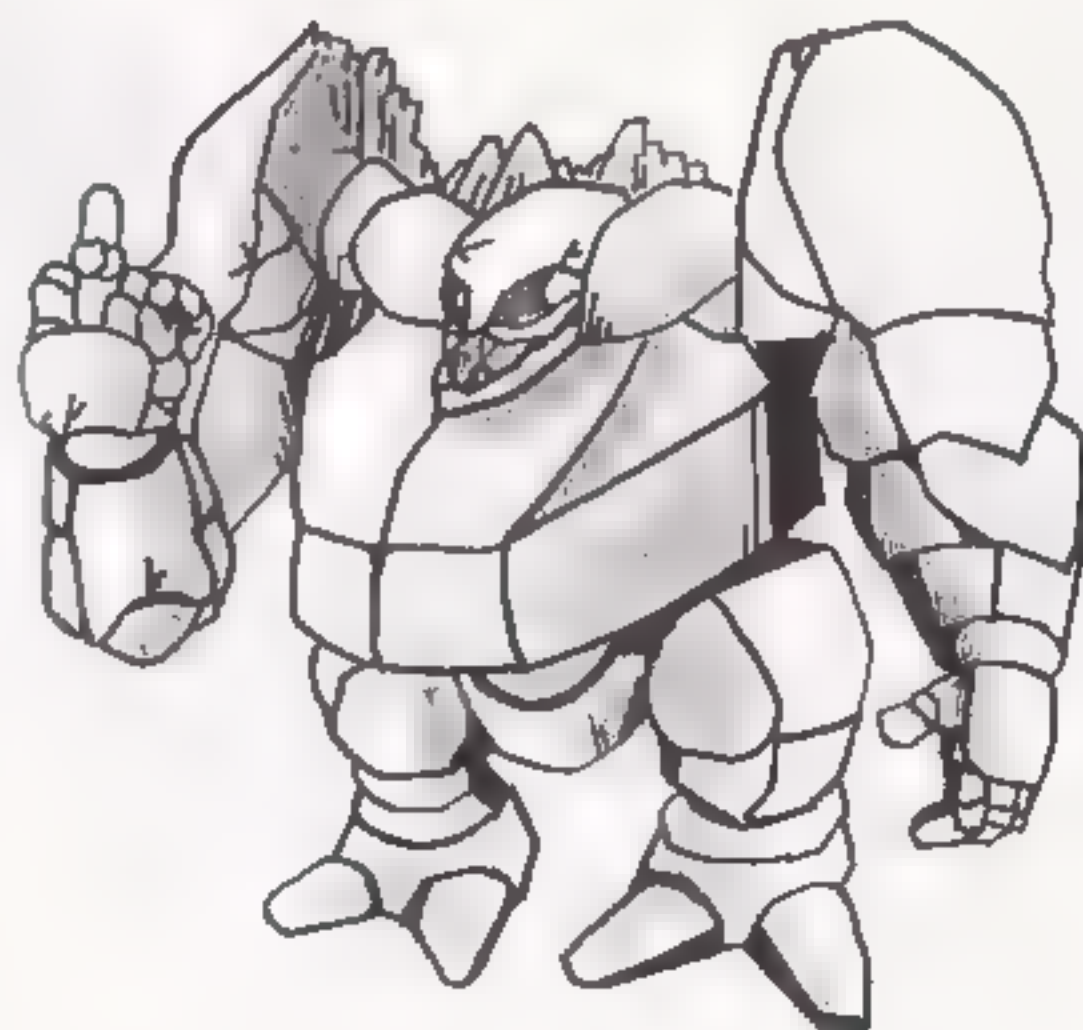
### ――モンスターの悪意――

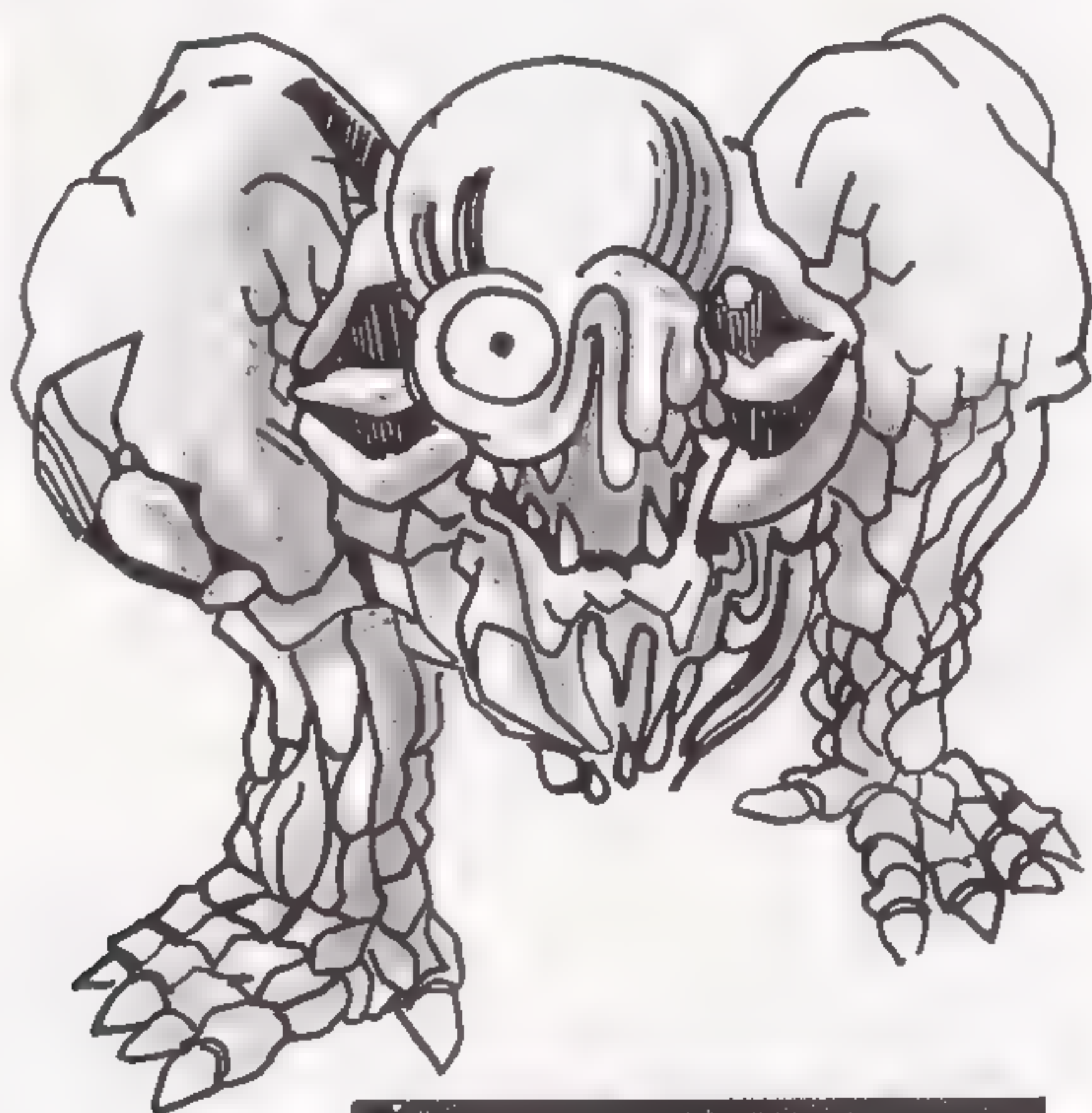
モンスターたちにも生活がある。彼らは確かに正義の味方たる主人公に襲いかかってくるのだが、それなりに理由があるに違いないのだ。例えばアスコモイドは、動物の身体に胞子をつけて運ばせようとしている。繁殖のための自然の知恵。高いところに暮らすハーピーはきっと縄張りを荒されて怒るのだろうし、G・トードはエサを取ろうとしているだけだ。そうなると不思議なのはゴブリンたちだが、こいつばかりは何か悪意があるのだろう。遠慮なくやっつけてよろしい。

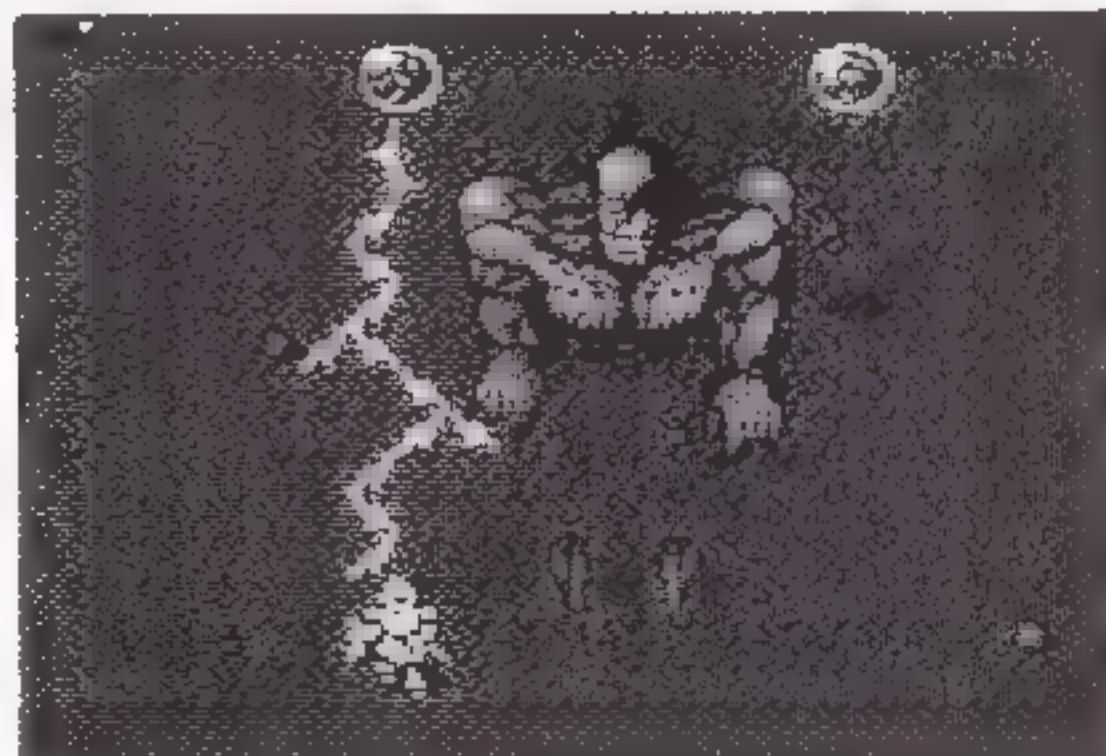
## オブ・ビグレウス

初の大物モンスター。このエリアの大ボス、東天王ボグレウスの弟に当たる。通称東弟王。大物は大抵そうなのだが、初めは人間の姿をしていていきなり姿を変える。このビグレウスは、ゴーレムタイプのモンスターである。動きはゆっくりとしているが、攻撃力は絶大。

### 攻略法

正面から戦っても勝ち目はない。が、逆に死角を見つけてしまえば意外ともろい。フォース・ショットで、確実に頭をねらおう。

# オブ・ボグレウス

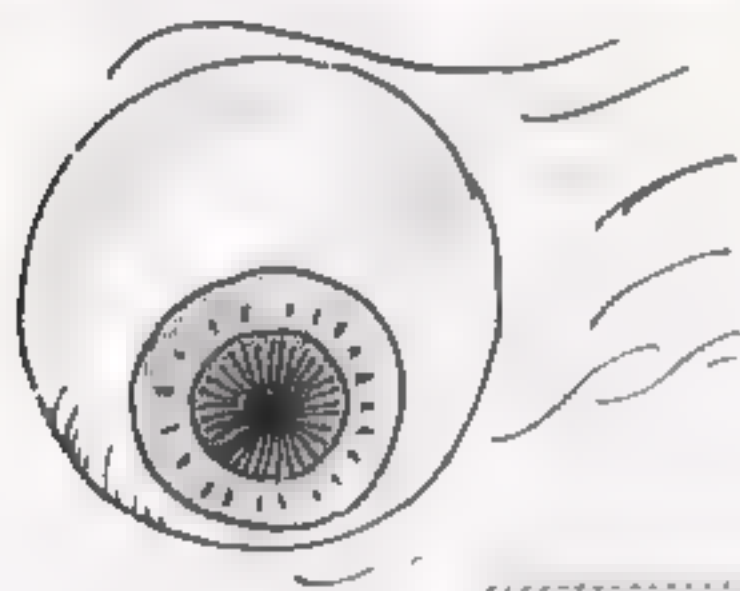
最初に出会う大ボス、東天王"岩"のボグレウスだ。こいつも最初はごついおっさんの姿をしているが、戦闘になるとモンスターに変身する。岩の巨人ビグレウスに対し、全身泥に覆われた醜悪なモンスターである。目からは発光弾、身体からは針状の泥、そして浮遊する雷球からは稲妻と、多彩な攻撃を見せる。

##  攻略法

まずは、敵の動きに気を取られて浮遊する玉の存在を忘れてはいけない。雷撃に捕まると動きが取れなくなってしまうのだ。左右の空間をうまく使って避けながら接近し、胸から針を出す直前をねらって、正面からフォース・ショットを叩きこもう。地道に戦えば必ず勝てるはずだ。

⬆この雷撃が危険。出るタイミングを覚えて避けよう。ぼうっとしているとあっというまにゲームオーバーだ

# 結晶の谷

このエリアからの戦いの場は、フィールドではなく、ダンジョンがメインになってくる。ただでさえ複雑で迷いやすい構造をしたダンジョンの中で、行く手をさえぎるモンスターたち。回復しにくい体力。イライラすることもあるだろうが、中盤以降、場所によっては経験値もだんだん稼ぎにくくなってくる。地道に倒していこう。

結晶の谷が舞台なだけあって、大ボスのフィールを筆頭に、結晶でできた、美しく、冷たいイメージのモンスターが多い。しかし、見た目とは裏腹に凶暴なので、注意が必要だ。飛び道具を使っての攻撃もいよいよ本格化、危険度はぐっと増してくる。

## シーカー

| 攻撃力 | 4523 |
|---|---|
| 防御力 | 1367 |
| 経験値 | 281 |
| 獲得G | 26 |

大きな目玉のモンスター。ふらふらしていて強そうには見えないが、視界にはいるとたちまち念波によってダメージを与えられる。

## ワート

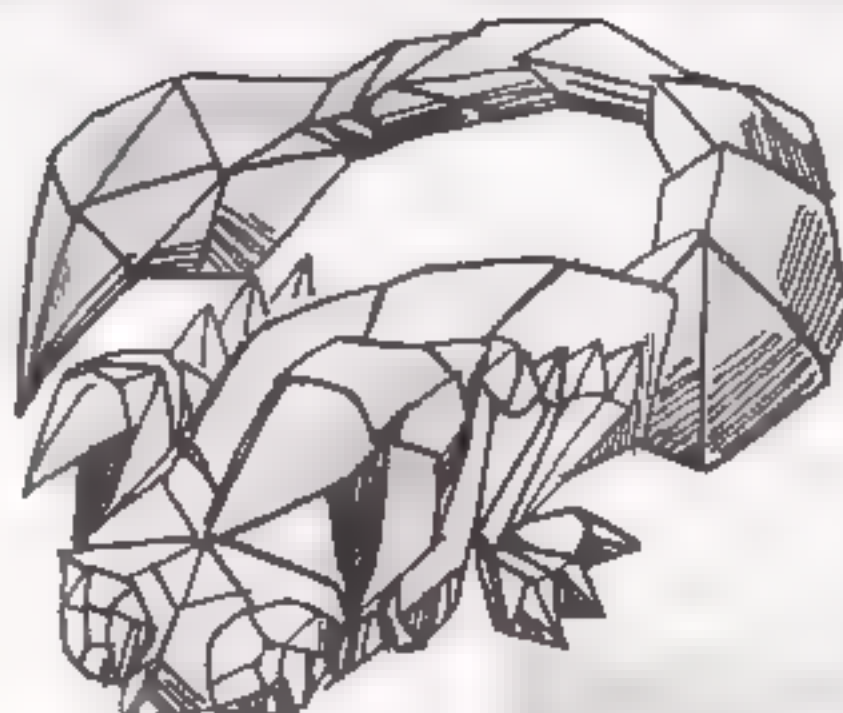
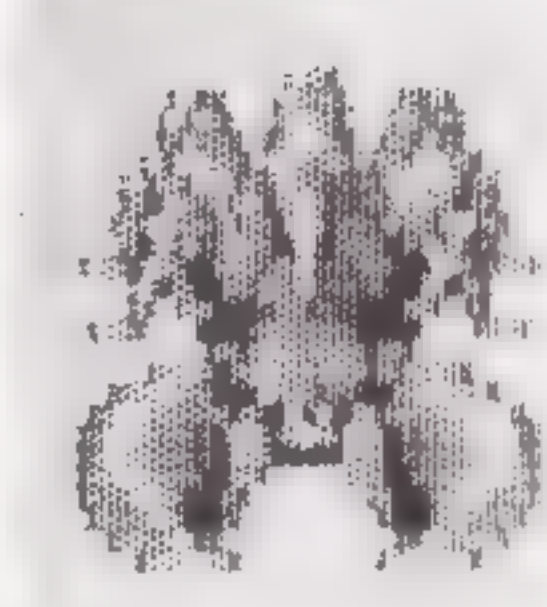
| 攻撃力 | 8202 |
|---|---|
| 防御力 | 1177 |
| 経験値 | 232 |
| 獲得G | 25 |

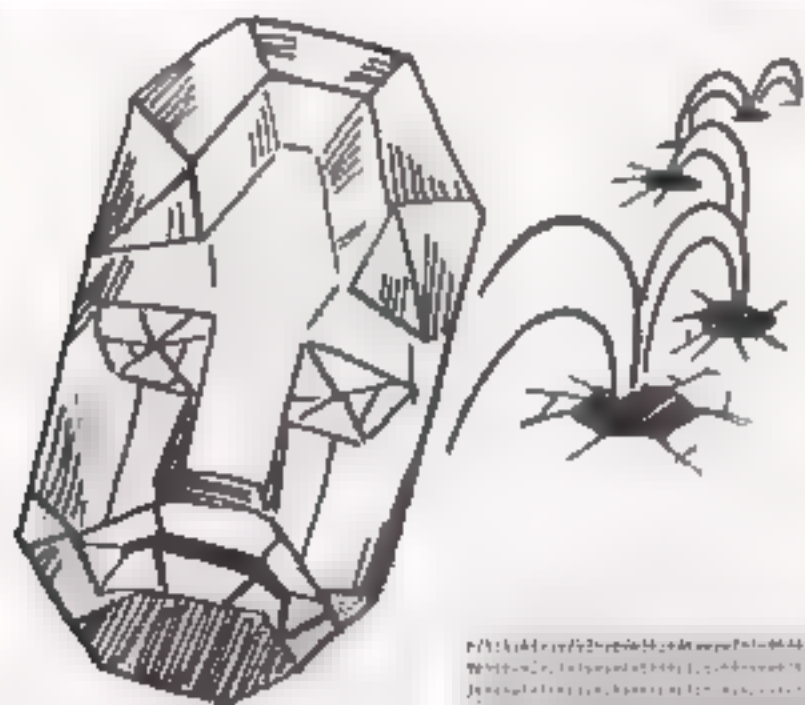
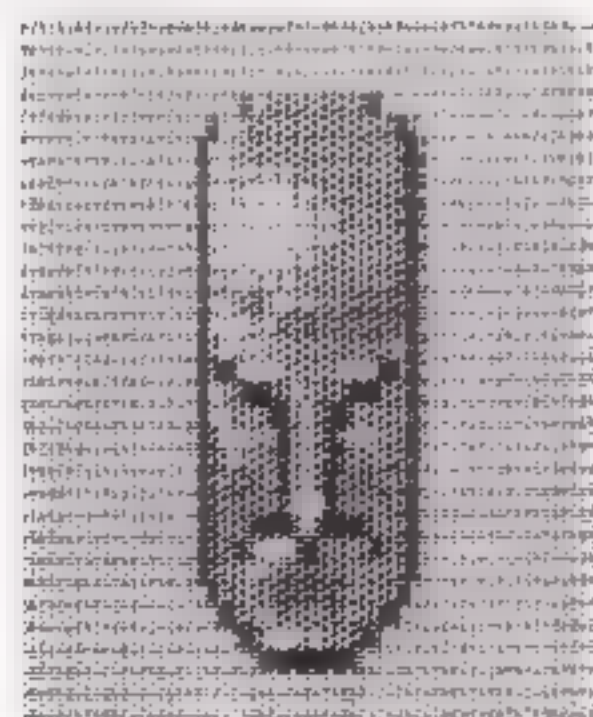
どんなに探しても、このモンスターには会えない。ログインの付録には載っていたのだが、完成直前でボツになってしまったものらしい。

## ノーム

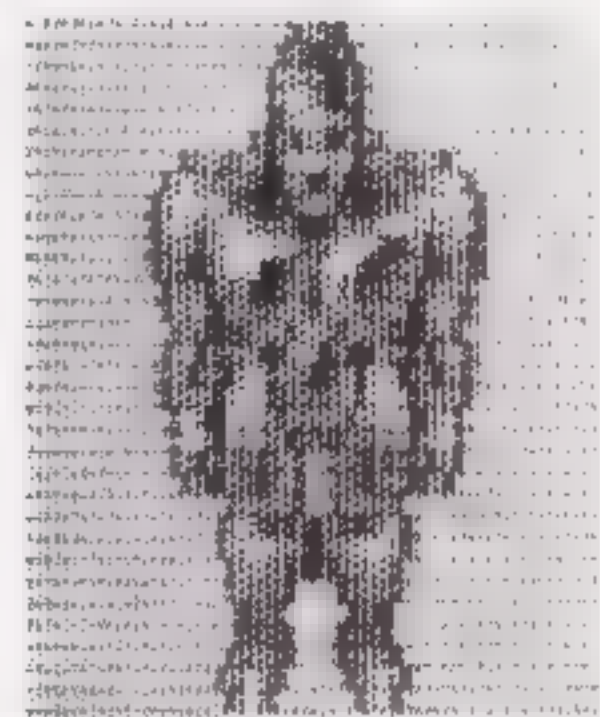
| 攻撃力 | 4101 |
|---|---|
| 防御力 | 1177 |
| 経験値 | 232 |
| 獲得G | 25 |

通称"爆弾サンタ"。ちょこまかと走り回っては火炎ビンを投げつけてくる過激なモンスター。避けにくい上、攻撃力もある。

## クリスタル・スコーピオン

| 攻撃力 | 4523 |
|---|---|
| 防御力 | 1367 |
| 経験値 | 281 |
| 獲得G | 26 |

結晶の身体を持つ大サソリ。遠距離からの攻撃こそないが、動きがすばやく、尾の毒針をなかなか避けきれない。面倒なモンスター。

## マッシャー

| 攻撃力 | 4966 |
|---|---|
| 防御力 | 1577 |
| 経験値 | 335 |
| 獲得G | 31 |

やはり結晶製の、モアイのような巨顔モンスター。名前は、"つぶすもの"の意。その名の通り、ジャンプしてのプレス攻撃が得意技。

## L・スタチュー

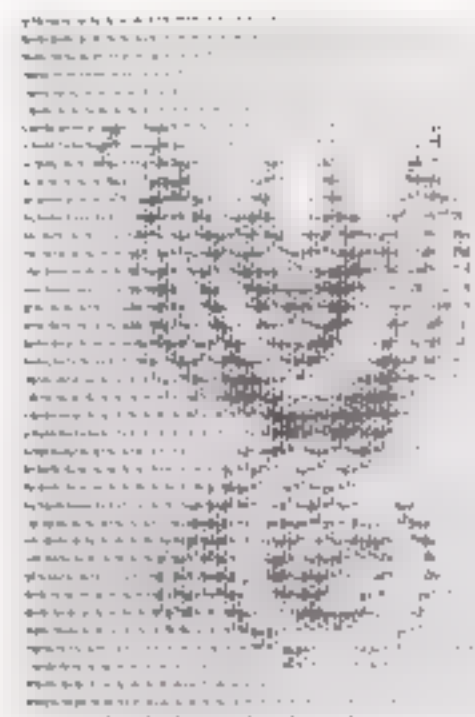
| 攻撃力 | 5300 |
|---|---|
| 防御力 | 1807 |
| 経験値 | 394 |
| 獲得G | 39 |

おなじみの"動く彫像"モンスターだが、これも結晶の身体。普段はのろのろしているが、敵を見つけると猛ダッシュで体当りしてくる。

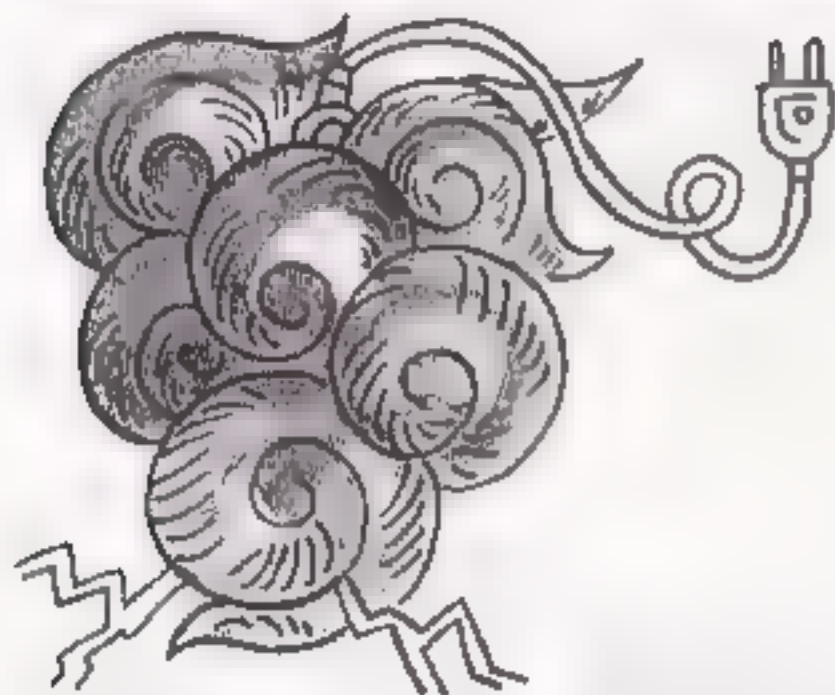
## クリスタル・ゴーレム

| 攻撃力 | 5913 |
|---|---|
| 防御力 | 2057 |
| 経験値 | 458 |
| 獲得G | 45 |

その名の通り、結晶から生まれたゴーレムである。動きは緩慢だが、両手から発する冷気のレーザーは強力。囲まれると非常に危険。

## ゴースト

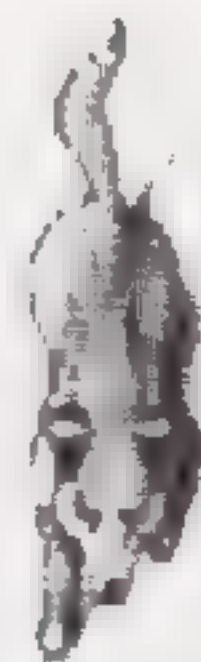
| 攻撃力 | 5000 |
|---|---|
| 防御力 | 1807 |
| 経験値 | 394 |
| 獲得G | 39 |

いわゆるオバケ。いつもは小さな身体でピョンピョン跳ねているが、敵を発見すると急に巨大化。その際、魔法でダメージを与える。

## ライウン

| 攻撃力 | 5913 |
|---|---|
| 防御力 | 2057 |
| 経験値 | 458 |
| 獲得G | 45 |

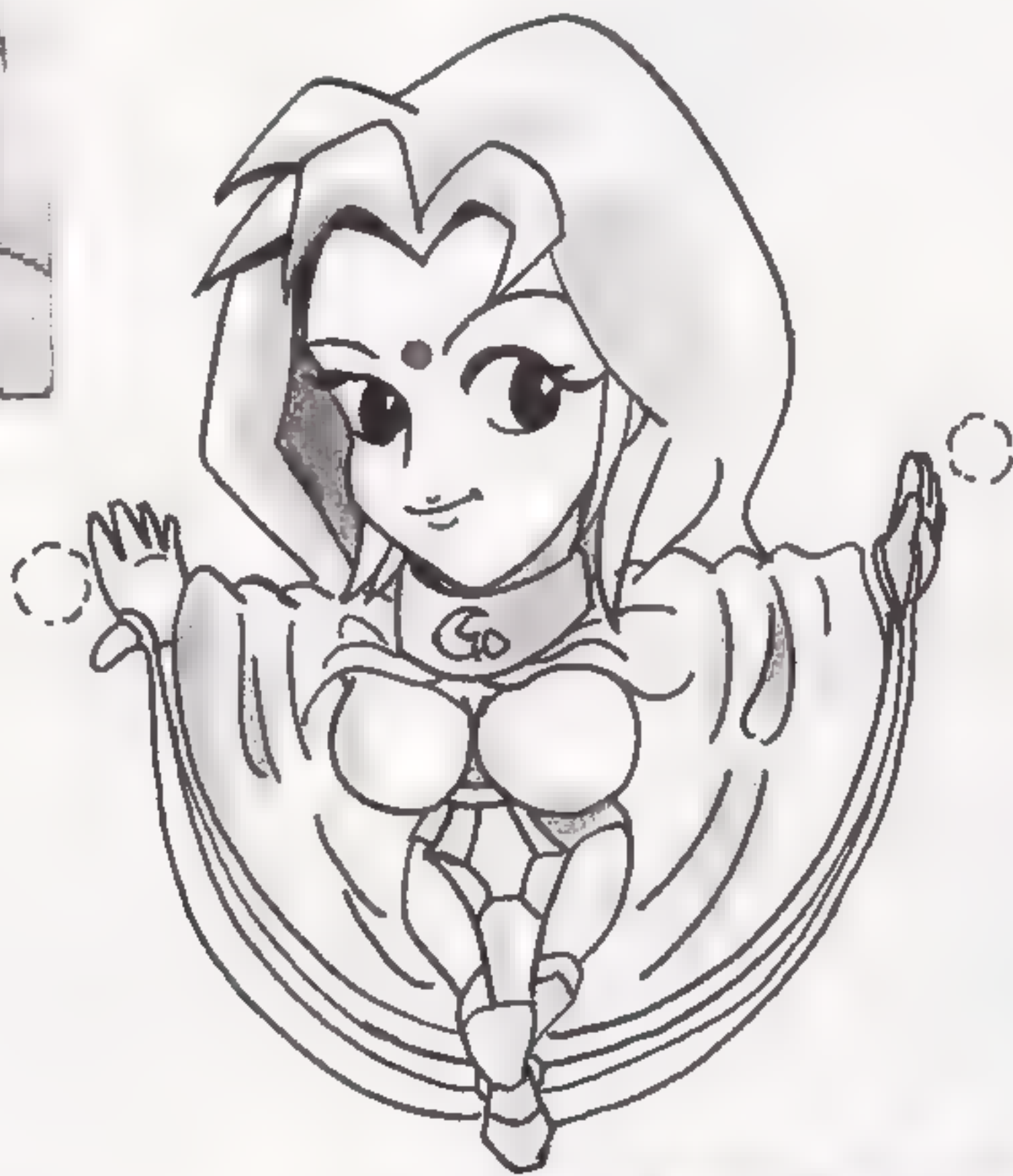
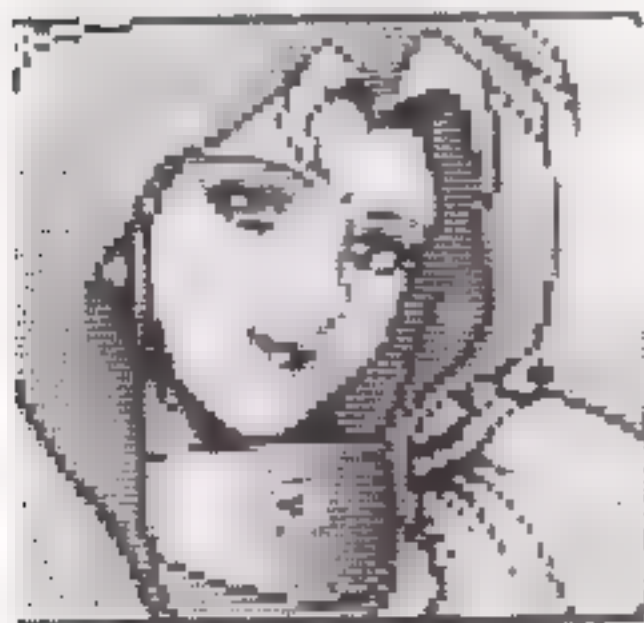
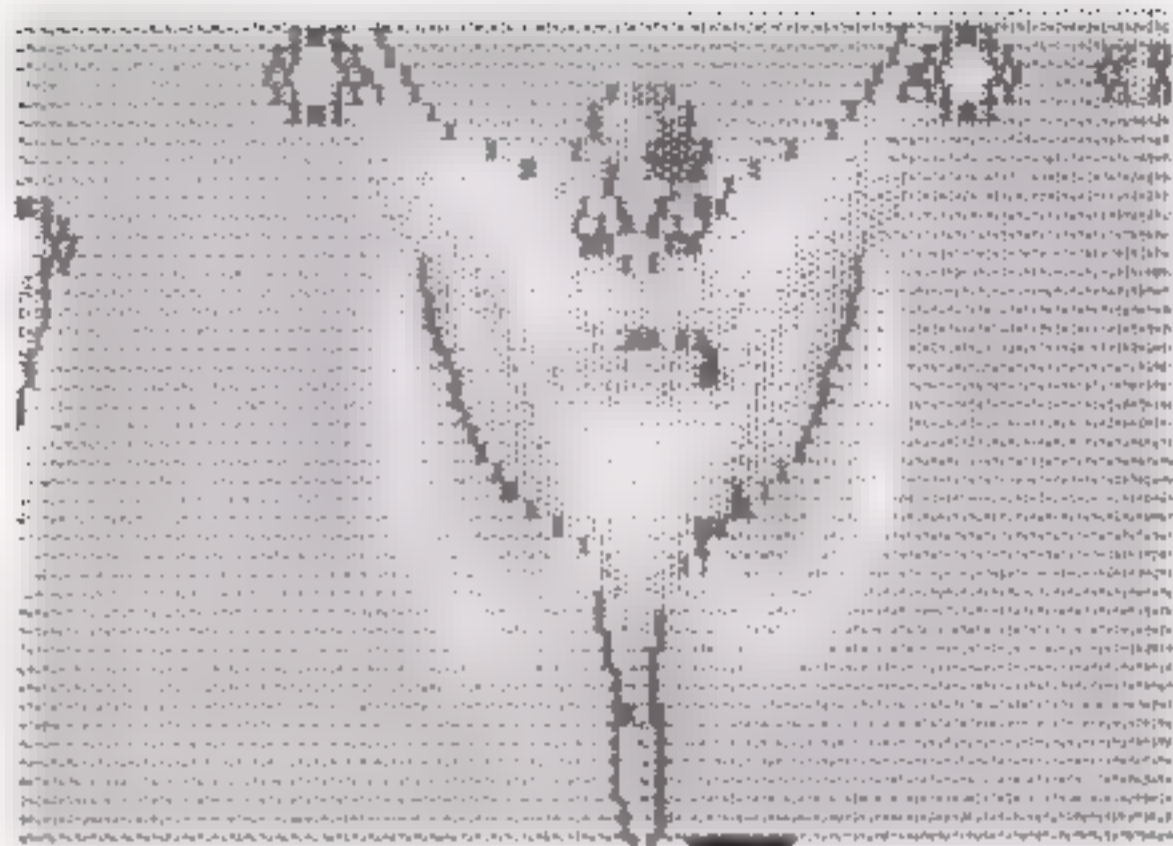
雷雲。意志を持った雲である。頭上からそろそろと獲物に近付き、1万ボルトの強烈な雷を落とす。足場が悪いと避けようがない。

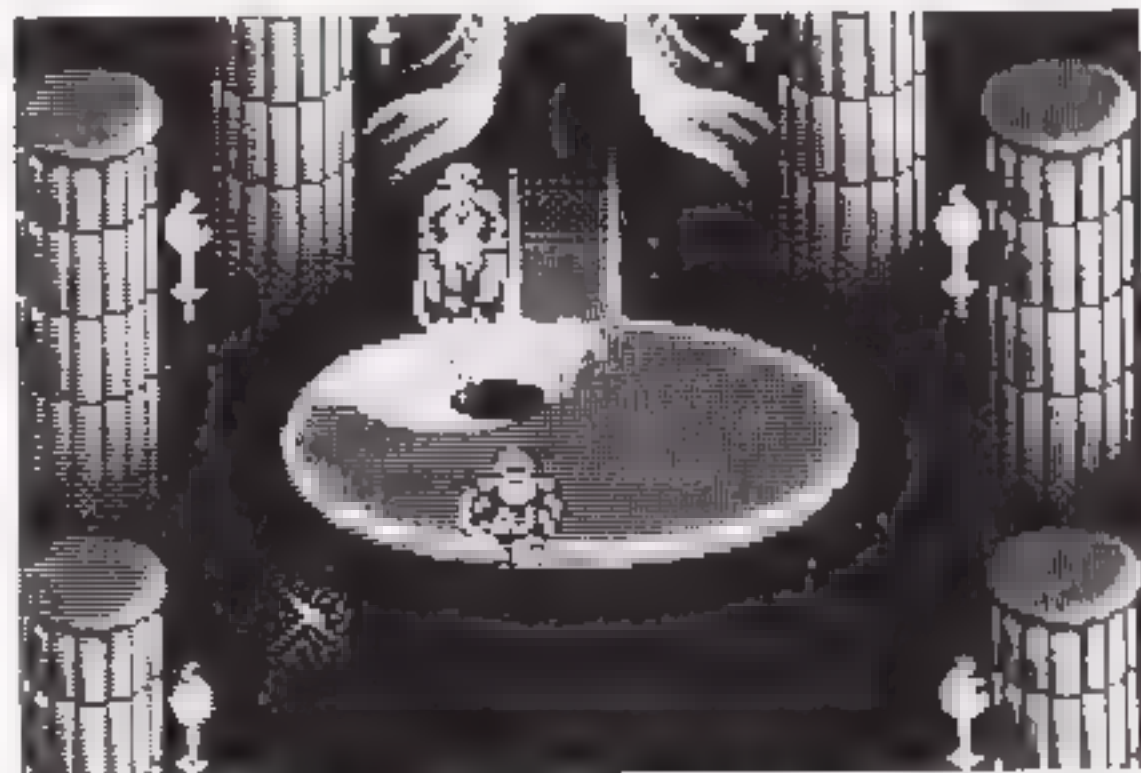
## ハンティング・ドッグ

★ボスの前座

| 攻撃力 | 6418 |
|---|---|
| 防御力 | 2500 |
| 経験値 | 5270 |
| 獲得G | 5000 |

ただの巨大な狼ではない。フィールのしもべで、魔力を与えられているので口から発光弾を出す。動きも早く、集団で現れるいやな敵。

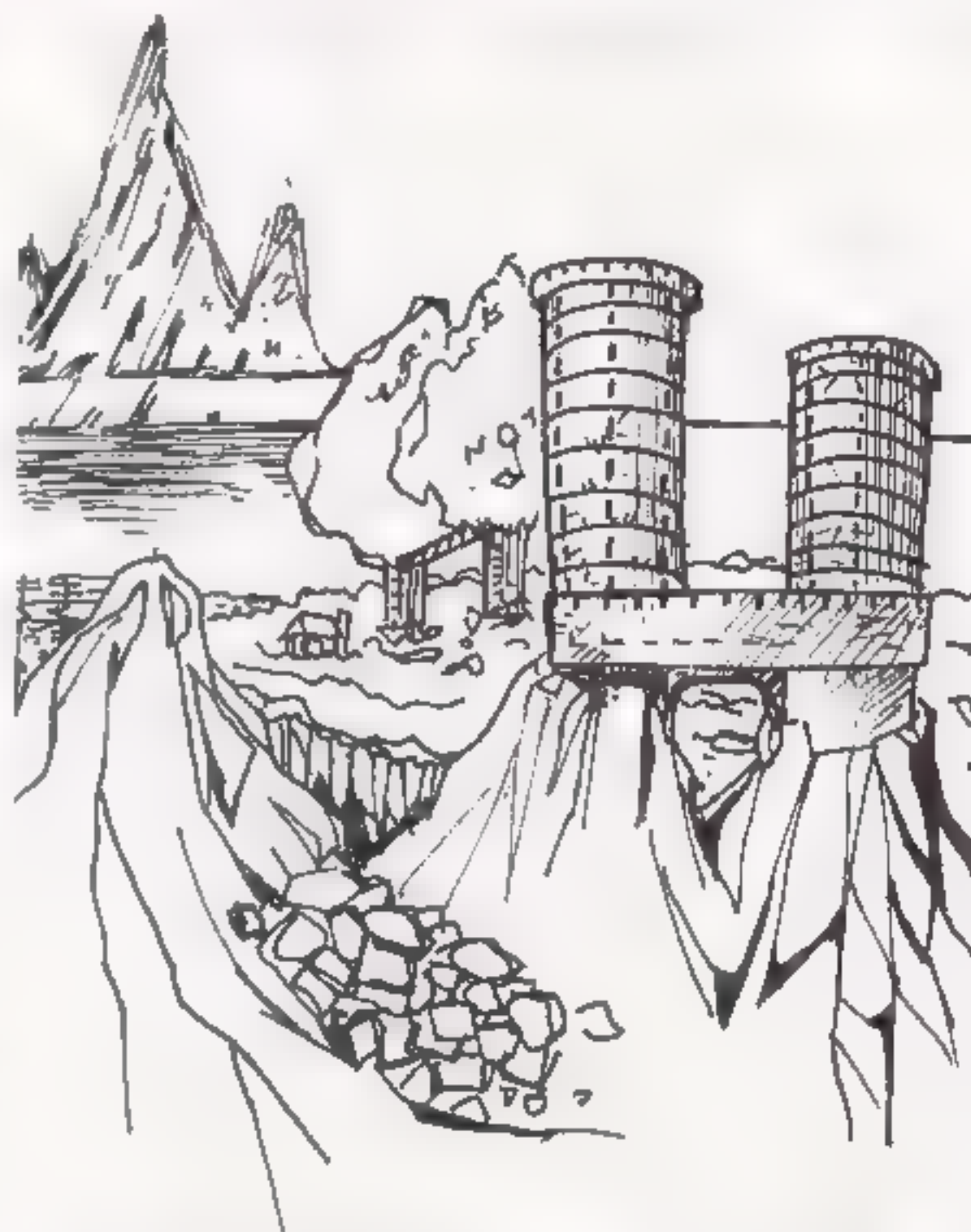
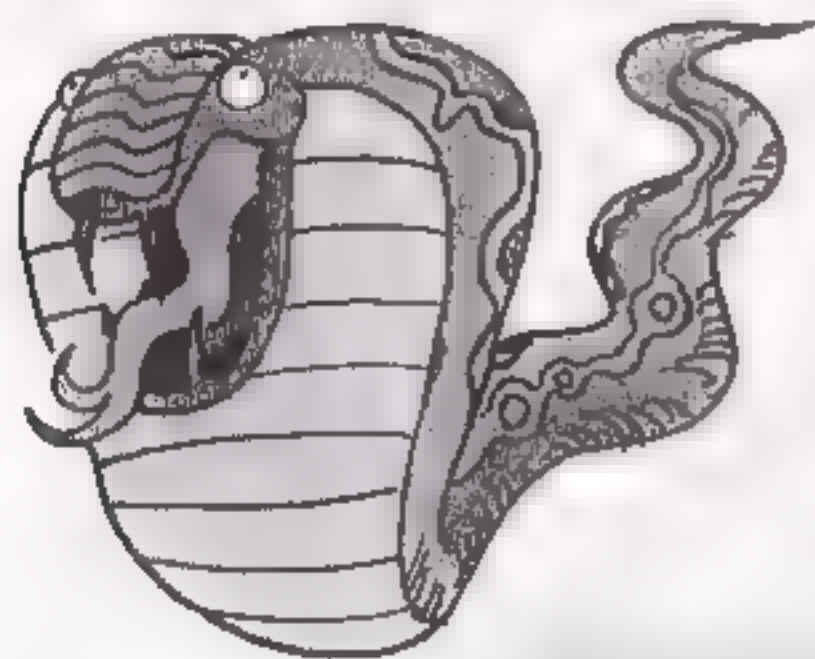
# エフ・フィール

結晶の谷を根城にする妖魔四天王のひとり。"氷"の名を冠する西天王。その透き通るような美しさからは想像できないほど、冷血かつ残酷。水や氷を自由に操ることができ、自らも気体と化し、自由に動き回ることができる。高密度に圧縮された氷を投げつけるアイス・ベレットや、ブリザードドラゴンを操る。

## 攻略法

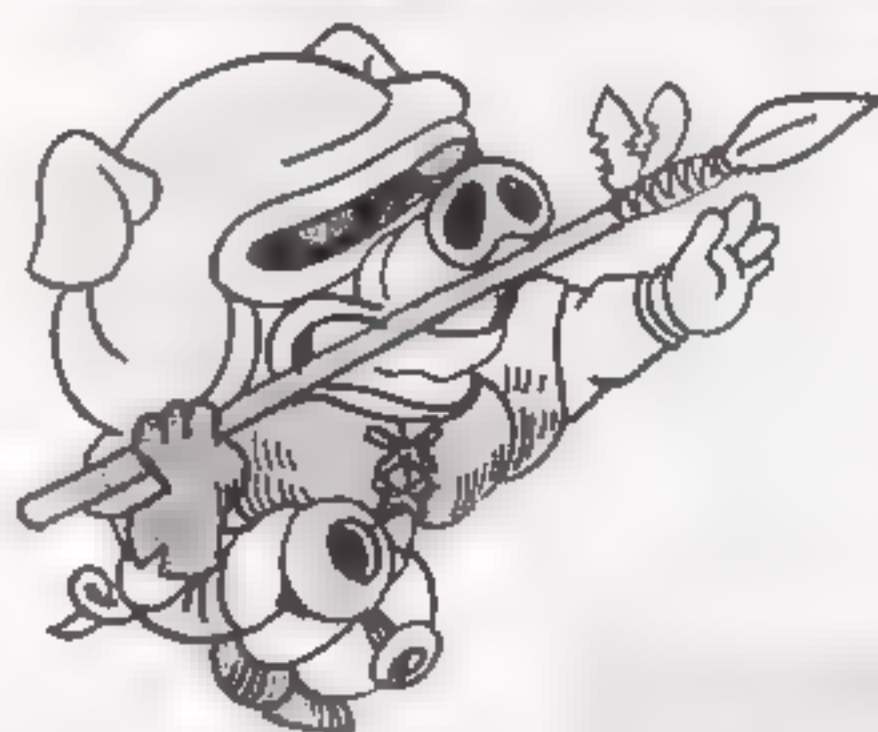
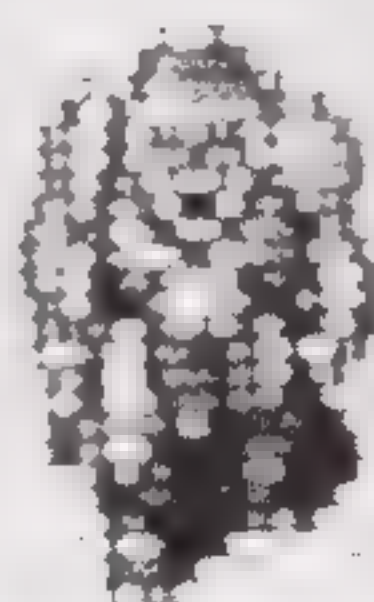
フィールは、常にラトクよりも一段高い位置を動いているので、ジャンプしながらフォース・ショットを撃たないと当たらない。アイス・ベレットは、ラトクの位置に関係なく降ってくるので、気にしなくていい。むしろ確実に狙ってくるブリザードドラゴンを避け、フィールが実体化したところを攻めよう。

●なるべく大きく動いて、うまく避ける。攻める時にはジャンプしながら弾を撃ち込むのだ。

# カウリャンの城

中盤戦となるカウリャンの城は、モンスターの種類も多く、攻撃方法も多彩。ボローズの森が結晶の谷のモンスターと比べると、はるかに強くなっている。その異常なまでの強さは、表の数値からもわかるはず。しかもこのエリアでは、飛び道具を使うモンスターなどは当り前で、さらにいくつかのバリエーションをもっている。いきなり攻撃するのは避け、一度敵の動きの観察して、フォースショットで攻撃するのがいいだろう。また、アンデット系のモンスターが多く出現するところもあるので、注意が必要だ。

はっきり言って、装備が揃っていても敵の攻撃力が大きいので、かなりのダメージを受けてしまう。それだけに、最初から最後まで息の抜けないエリアなのだ。

## ハンティング・コブラ

| 攻撃力 | 11199 |
|---|---|
| 防御力 | 5207 |
| 経験値 | 1264 |
| 獲得G | 63 |

湿地帯に生息するコブラ。普段はおとなしいが、見慣れない生き物を見つけると、猛毒を持つ鋭い牙を剝き出し、相手に襲いかかる。

## オーク

| 攻撃力 | 6943 |
|---|---|
| 防御力 | 2617 |
| 経験値 | 601 |
| 獲得G | 50 |

人の身体と豚の顔をもつ、ヒューマンタイプの融合モンスター。槍攻撃が主で、その射程距離は、画面外から投げても当たるほどだ。

## バンダースナッチ

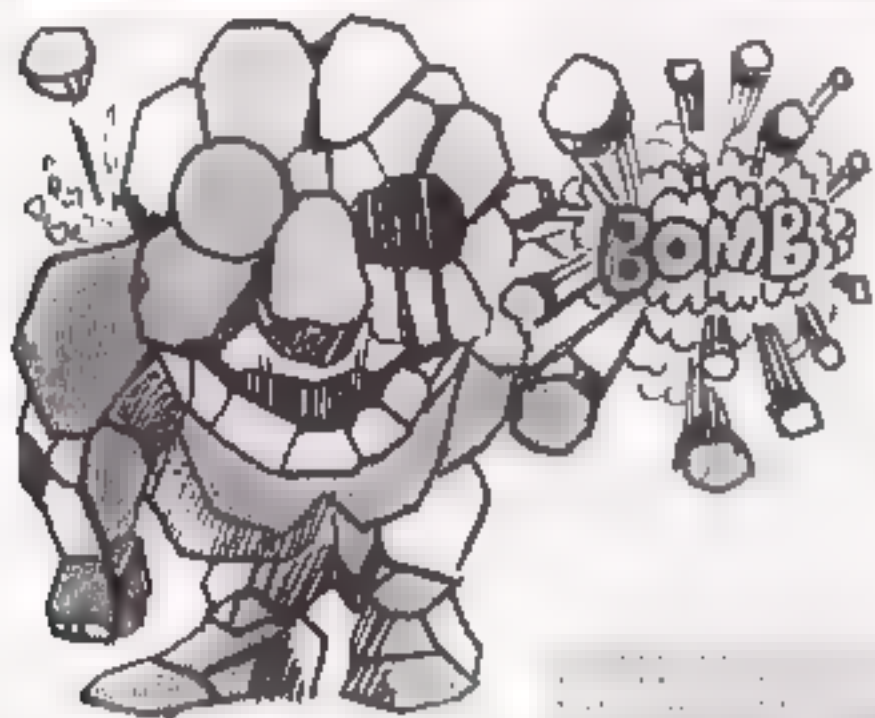
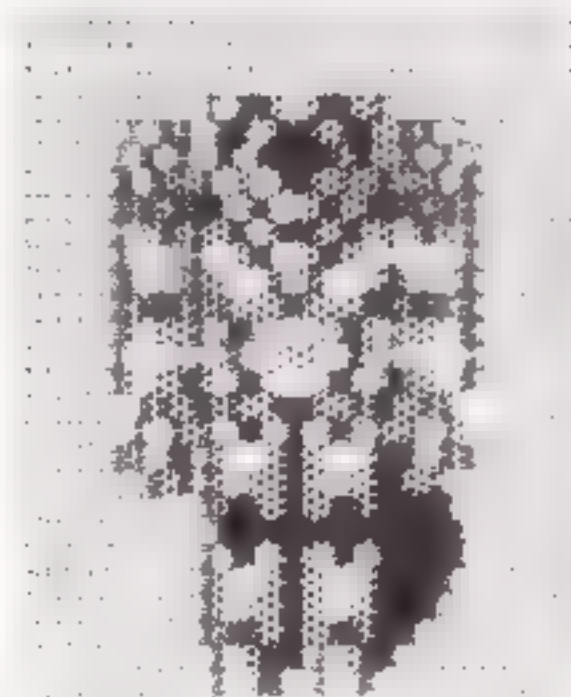
| 攻撃力 | 10529 |
|---|---|
| 防御力 | 4777 |
| 経験値 | 1154 |
| 獲得G | 60 |

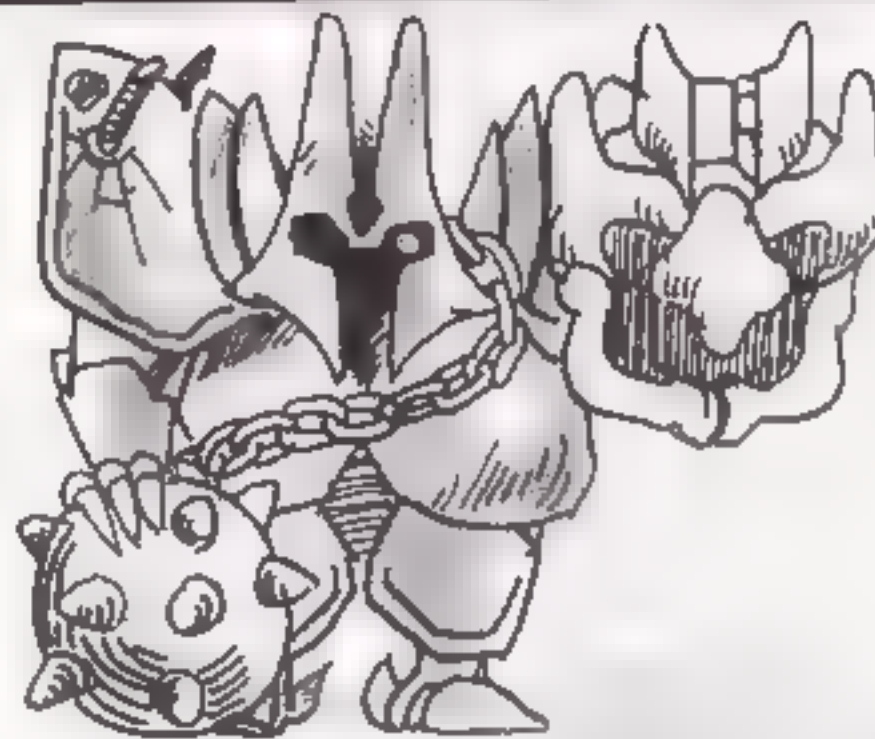
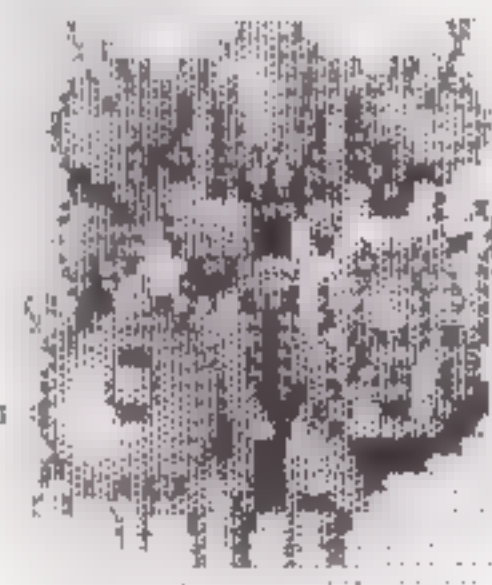
ライオンの頭に大型の犬の身体を合わせた合成モンスター。普段はゆっくり動いているが、生者を見つけると、牙を出し襲いかかる。

## ゾンビ

| 攻撃力 | 24000 |
|---|---|
| 防御力 | 5657 |
| 経験値 | 1380 |
| 獲得G | 66 |

この世に未練を残して死んでいった人間の肉体が動きだしたモンスター。主だった攻撃方法はなく、生者を見つけると近よってくる。

## バースト

| 攻撃力 | 8643 |
|---|---|
| 防御力 | 3607 |
| 経験値 | 855 |
| 獲得G | 0 |

幾度となく血を浴びた鎧が魂を持ち、いつしか人間を襲うようになった。生者が近づくと、いきなり爆発してダメージを与える。

## バナゴドモ

| 攻撃力 | 13333 |
|---|---|
| 防御力 | 6617 |
| 経験値 | 1500 |
| 獲得G | 69 |

生前、王宮等に仕えていた戦士の魂を復活させ、モンスターにしたもの。振り回している鉄球は、どんなに厚い壁でもブチ壊す。

## ナイトメアー

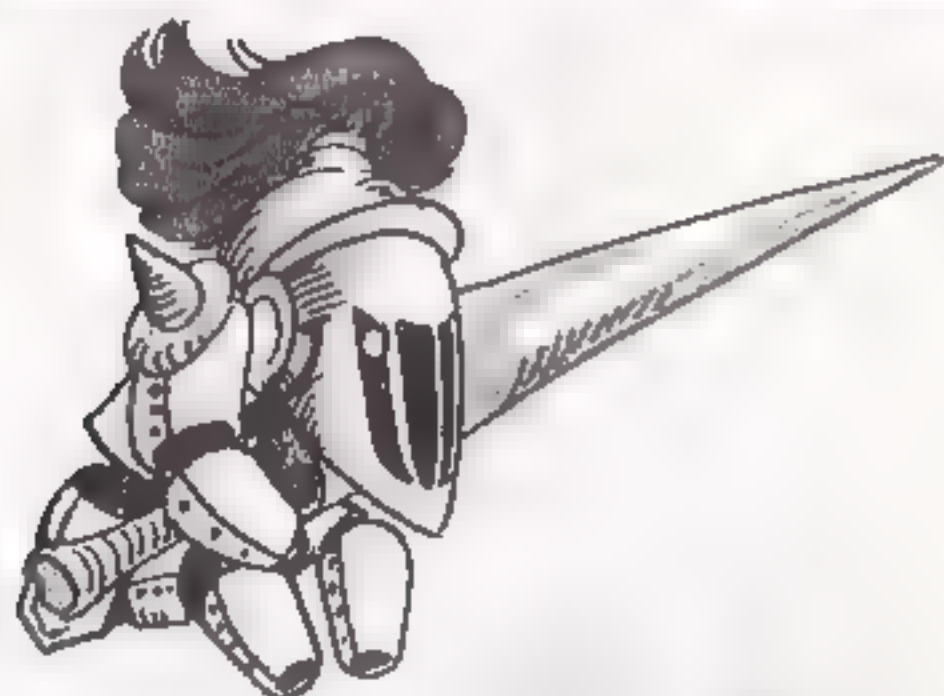
| 攻撃力 | 8643 |
|---|---|
| 防御力 | 3607 |
| 経験値 | 855 |
| 獲得G | 53 |

伝説の一角馬が、ヴァールの魔力で悪に寝返った。普段はおとなしいが、侵入者がいると、四方に気を撒き散らしながら向かってくる。

## D・ソーサラー

| 攻撃力 | 13333 |
|---|---|
| 防御力 | 6617 |
| 経験値 | 1500 |
| 獲得G | 69 |

人間ではない魔物が魔法を身につけたソーサラー。その拠に、人間よりもはるかにデカイ。両手に溜めた気を3方向に放出する。

## フレア・ナイト

| 攻撃力 | 8056 |
|---|---|
| 防御力 | 3257 |
| 経験値 | 765 |
| 獲得G | 50 |

以前いた偉大なソーサラーが、自分の城を守るために作ったといわれている鎧。肉体等はなく、鎧そのものに、呪文がかかっている。

## デーモン

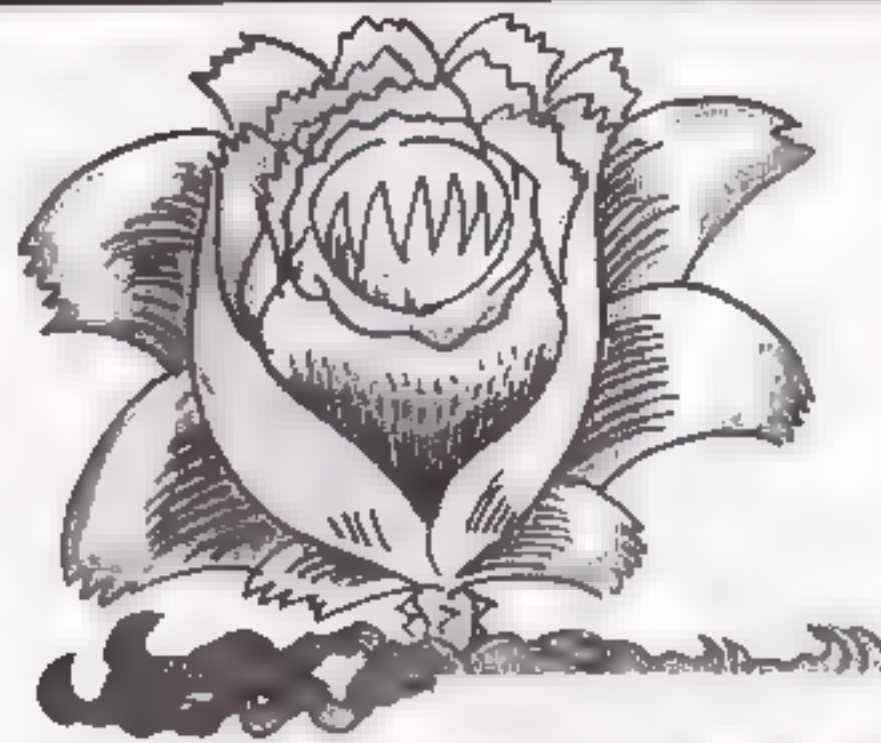
| 攻撃力 | 12601 |
|---|---|
| 防御力 | 6127 |
| 経験値 | 1380 |
| 獲得G | 66 |

大蛇の下半身と4本腕の人間の上半身をもつモンスター。ロッドと剣を持っているが、主な攻撃は剣で、ロッドはただの飾りなのだ。

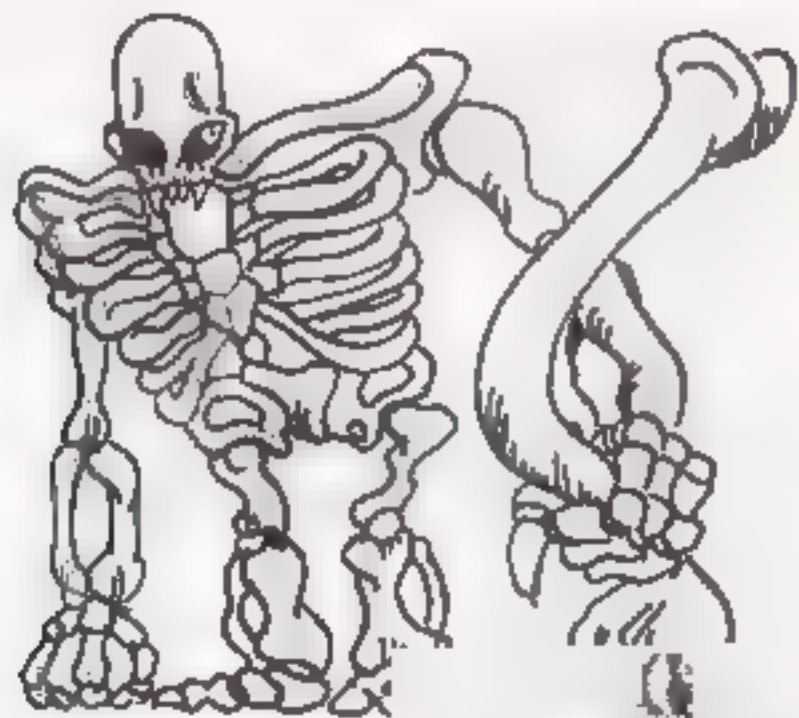
## ラナプ

| 攻撃力 | 6943 |
|---|---|
| 防御力 | 2617 |
| 経験値 | 681 |
| 獲得G | 52 |

ヴァールの魔力によって歩行能力をもった植物。一般的に言われる食人植物ではない。自らの種子を武器にして、攻撃してくる。

## G・ラナプ

| 攻撃力 | 11199 |
|---|---|
| 防御力 | 5207 |
| 経験値 | 1264 |
| 獲得G | 63 |

魔力によって歩行機能もったラナプを、さらに強くしたヤツ。基本的な動きに変化等はなく、普通の4倍ほどの種を投げてくる。

## スケルトン・ジャイアント

| 攻撃力 | 10529 |
|---|---|
| 防御力 | 4777 |
| 経験値 | 1154 |
| 獲得G | 60 |

巨大な骨だけのモンスター。生前が何だったのかは不明。西の塔のごく一部にしか出現しない。アバラ骨を投げて攻撃してくる。

## G・ラット

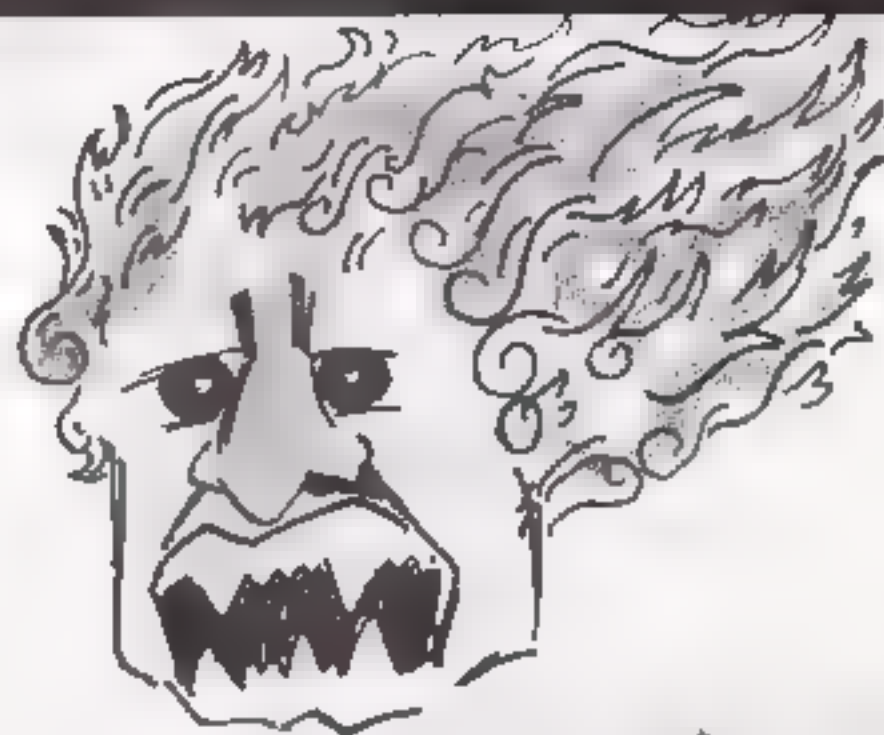
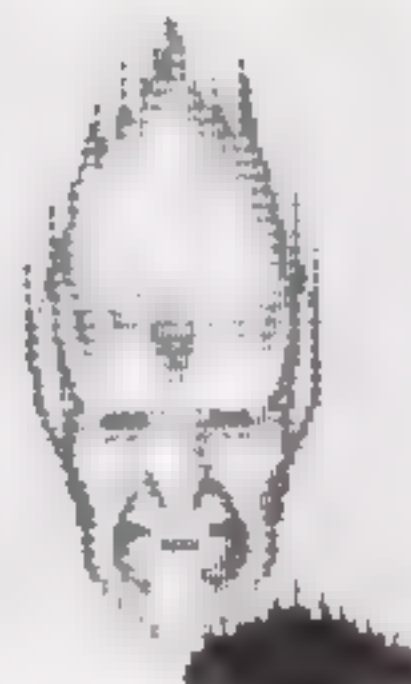
| 攻撃力 | 8056 |
|---|---|
| 防御力 | 3257 |
| 経験値 | 681 |
| 獲得G | 52 |

猫ほどにまで巨大化したネズミ。何にでも噛ついてしまうのは、ネズミの習性そのまま。小さくなった主人公にとっては、大敵だろう。

## ガント

| 攻撃力 | 9251 |
|---|---|
| 防御力 | 3977 |
| 経験値 | 949 |
| 獲得G | 560 |

鋭い巨大な爪を持つ、エイリアンタイプのモンスター。動きは遅いが、その巨大な爪ではさまれたら、倒すまでは逃げられない。

## スピリット

| 攻撃力 | 9880 |
|---|---|
| 防御力 | 4367 |
| 経験値 | 1049 |
| 獲得G | 57 |

憎悪を抱きながら死んでいった人間の魂が、ヴァールの魔力によって操られている。生者を見つけたら、自分が死ぬまで追いまわす。

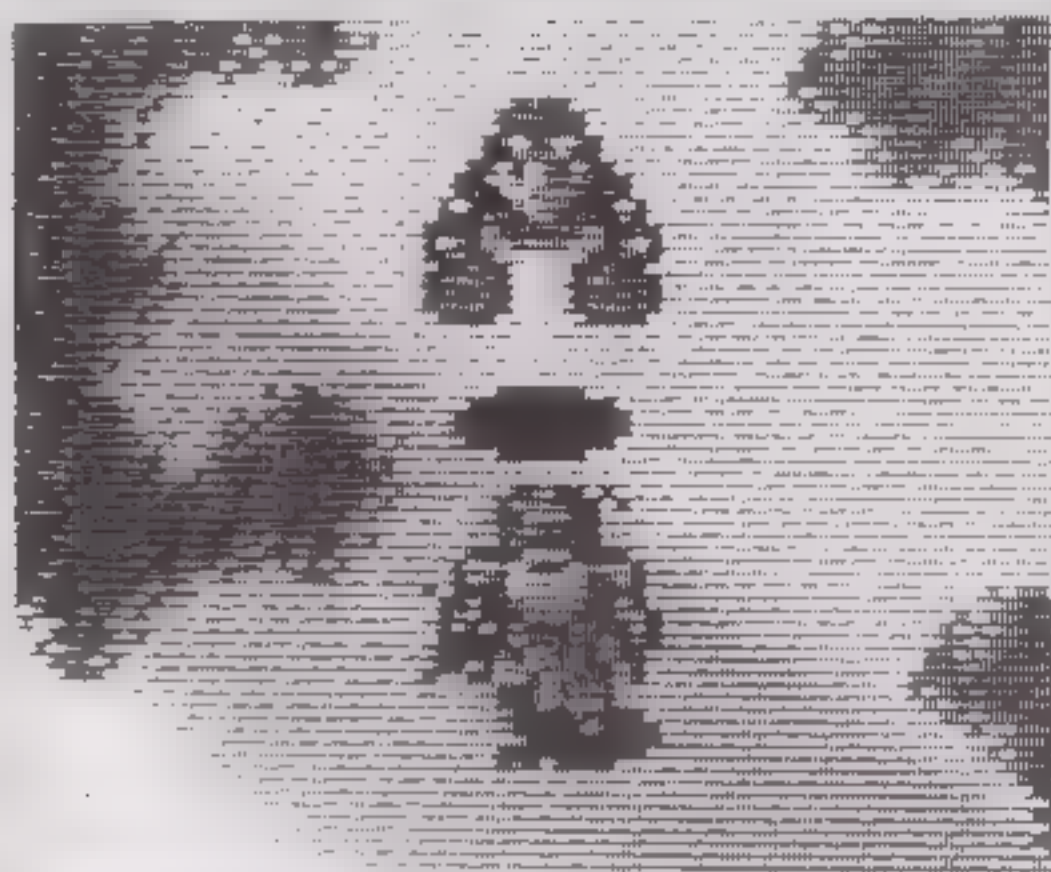
## G・クラブ

| 攻撃力 | 7489 |
|---|---|
| 防御力 | 2927 |
| 経験値 | 544 |
| 獲得G | 544 |

地下水脈だけにいる巨大なカニ。動きは鈍く、簡単に避けることができる。しかし、HPが多く、倒すことは不可能と言われている。

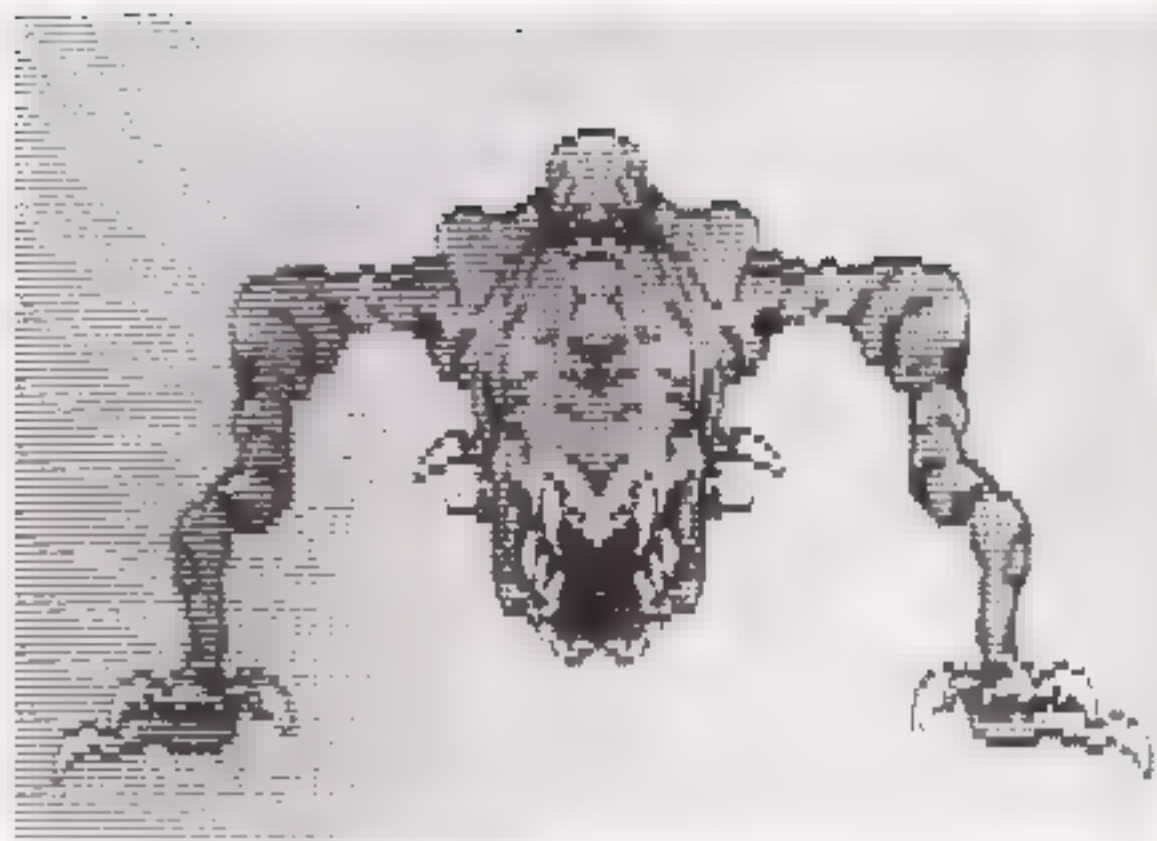
## モンスターこぼれ話2

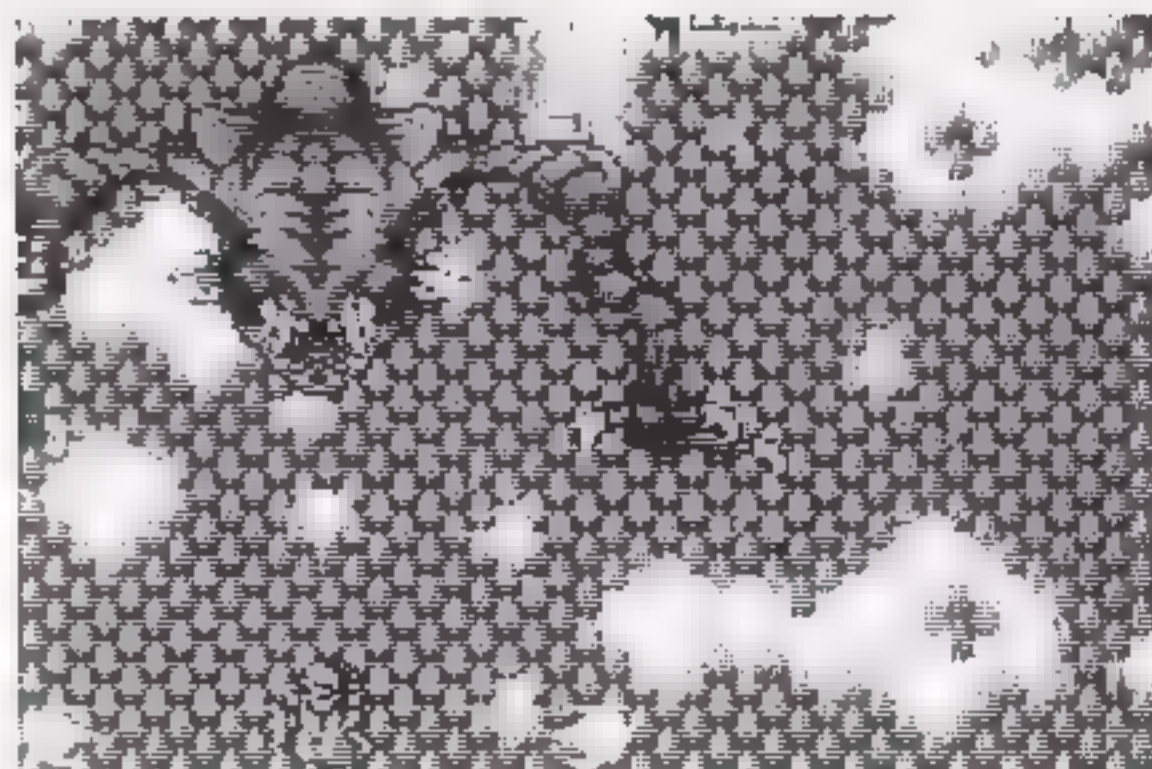
### ――モンスターはすごい――

一般にモンスターと呼ばれる怪物達は、元々はその地に住む動物だったり植物だったりする場合が多い。だから、見た目は同じでも、実は気のいいヤツとか暗いヤツがいるかもしれない。しかし、モンスターというのは、ただモンスターであるというだけで、他のヤツらとは中身が全然違う。例えばトード（蛙）なんてそのいい例だ。普通、蛙といえば池の近くにいて、かわいく座ってゲロゲーロと鳴いている。もっとも、普通の蛙だから人間に殺意など持つはずもない。ところが、モンスターの蛙というと、そんな甘いものではない。鳴き声もおぞましく、ジャンプ力は普通の蛙を遥かにしのぎ、いつの間にか長くなった舌を使って獲物を捕らえる。ひどい奴なんか、毒まで持っていたりもする。一体、何が普通の蛙をそうまでさせたのかは不明だが、凶暴なだけに、他の生き物などとの格闘を重ねて強くなっていったのだろう。普通の生き物から見たら、信じられないほど凄い。

## エア・エレメンタル

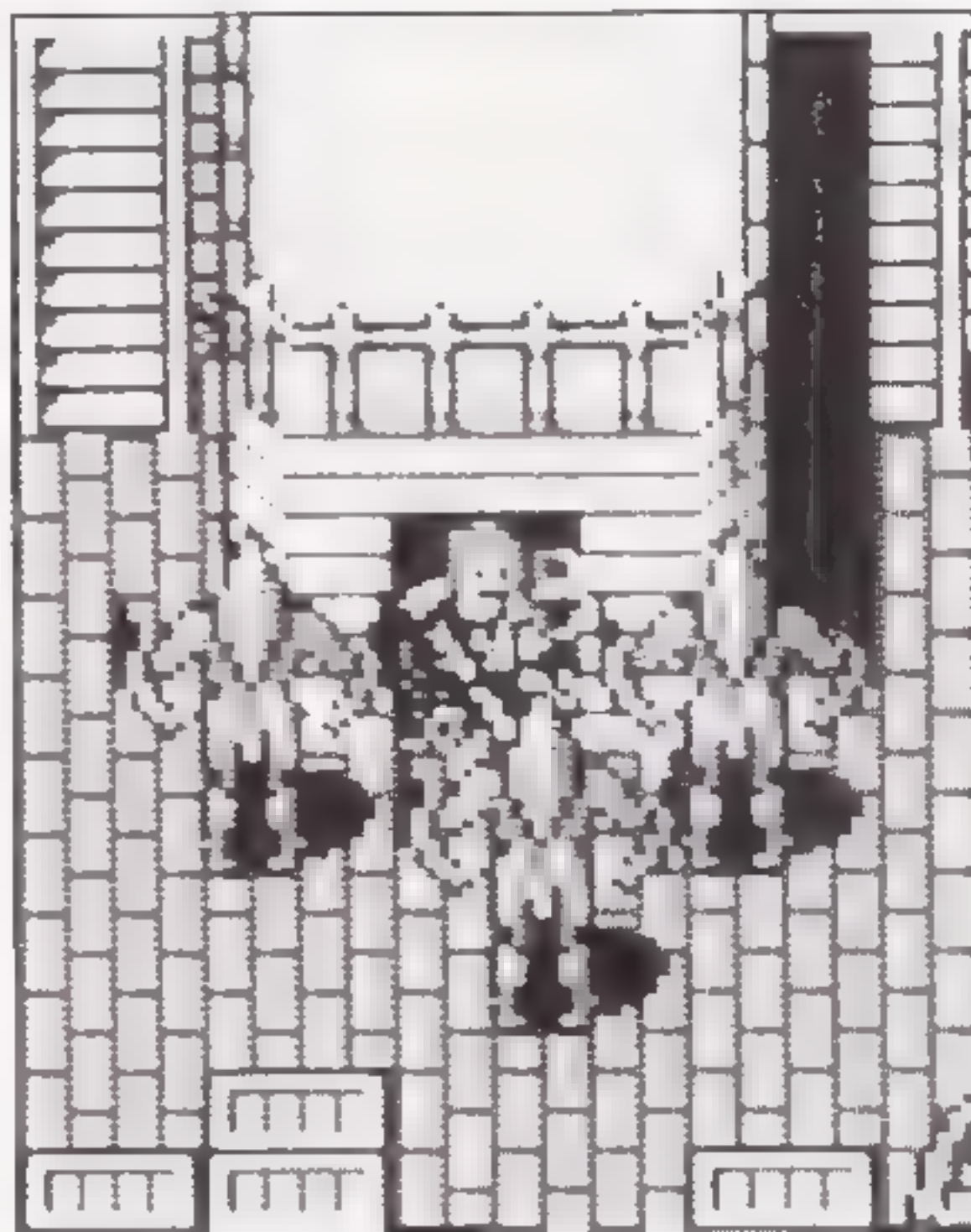
以前はサーク界を支えるために仕えていた風の精霊。天候、風の流れに関するすべてを操ることができる精霊だった。ある時、精神、肉体ともに弱りはてたボーディスを見かねたエア・エレメンタルは、『風の剣』をボーディスに手渡した。しかし、ボーディスの心はあまりにも弱く、『風の剣』の秘められた力を操ることもできず、エア・エレメンタル共々、妖魔の力に引き込まれてしまった。エア・エレメンタルは、4つのエア・カッターに変身し、斜め四方に飛び回りながら攻撃してくる。実体化をしている時にしか判定はない。

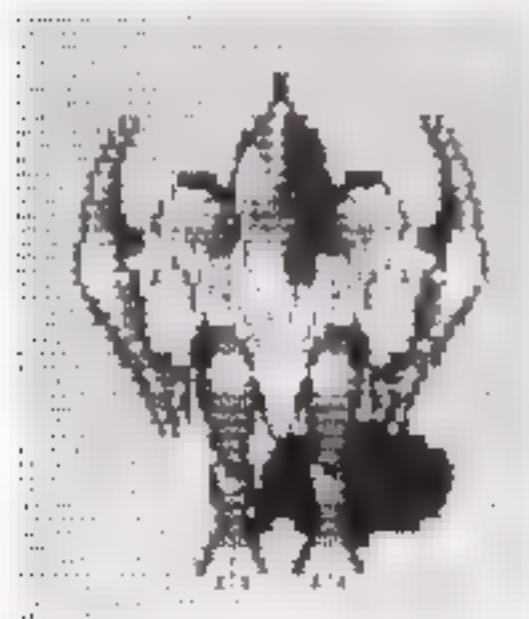
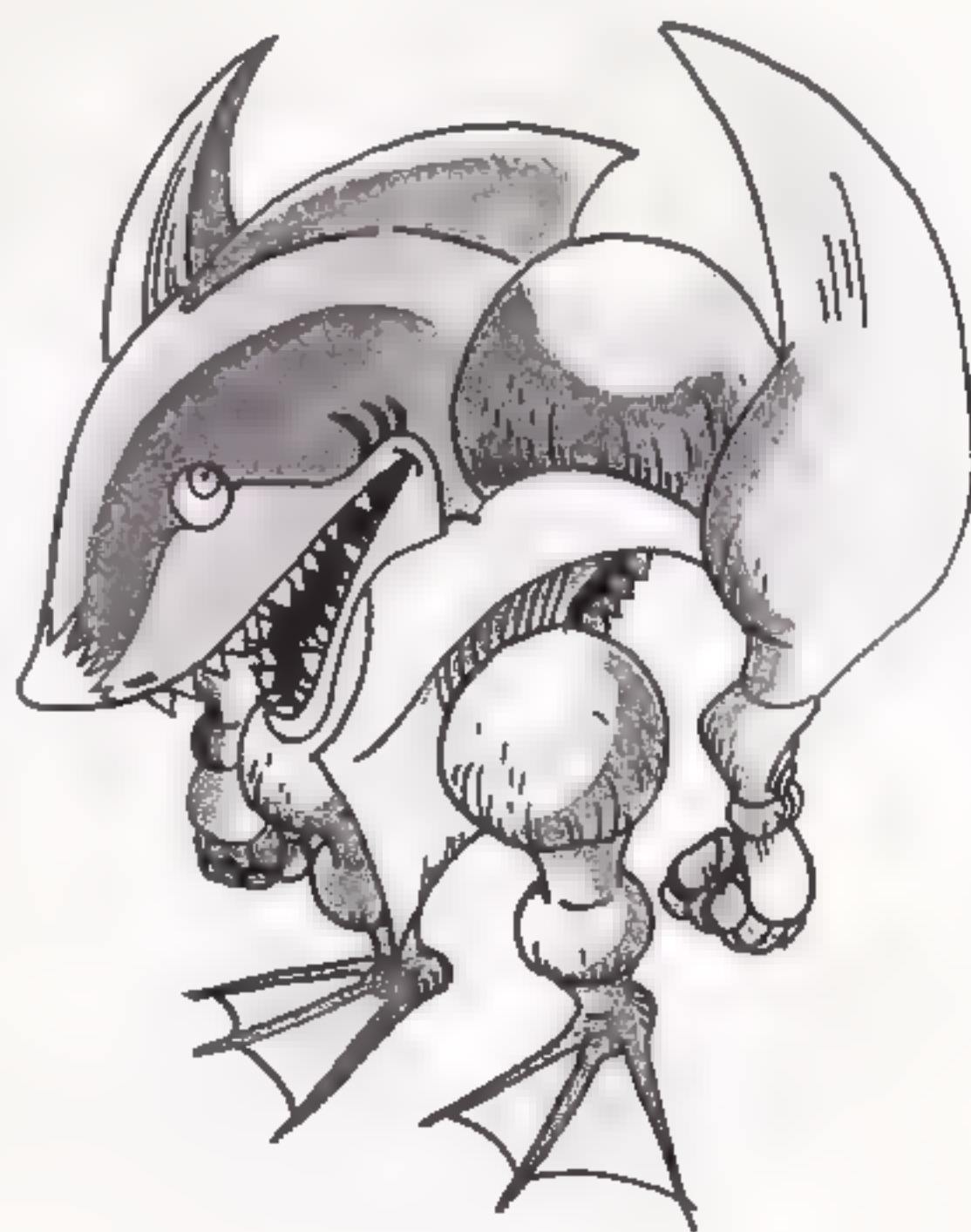
# アフ・ヴァール

勇敢な船乗りレイの船友。コーレイ船長引退後の次期船長の座を賭けて、レイと戦った。ボーディスは、その戦いで負け、自分の殻に閉じこもると同時に、復讐の念を燃やしていた。エア・エレメンタルに『風の剣』をもらったボーディスは、妖魔に取り付かれ南天王〝風〟のヴァールとして生まれ変わった。

## 攻略法

左右に大きく動きながら、伸縮する両手でラトクを攻撃してくる。爪が鋭く、一回の攻撃で受けるダメージがものすごくデカイ。また、顔の正面で避けてばかりいると、舌を伸ばして、先から発光弾のようなものを3方向に撃ってくる。極端に激しい動きがないだけに、落ち着いて攻撃すれば、必ず倒せる。

⬆右か左に来た時が攻撃のチャンス！　タイミングがバッチリあえば、4発くらい当てられる。

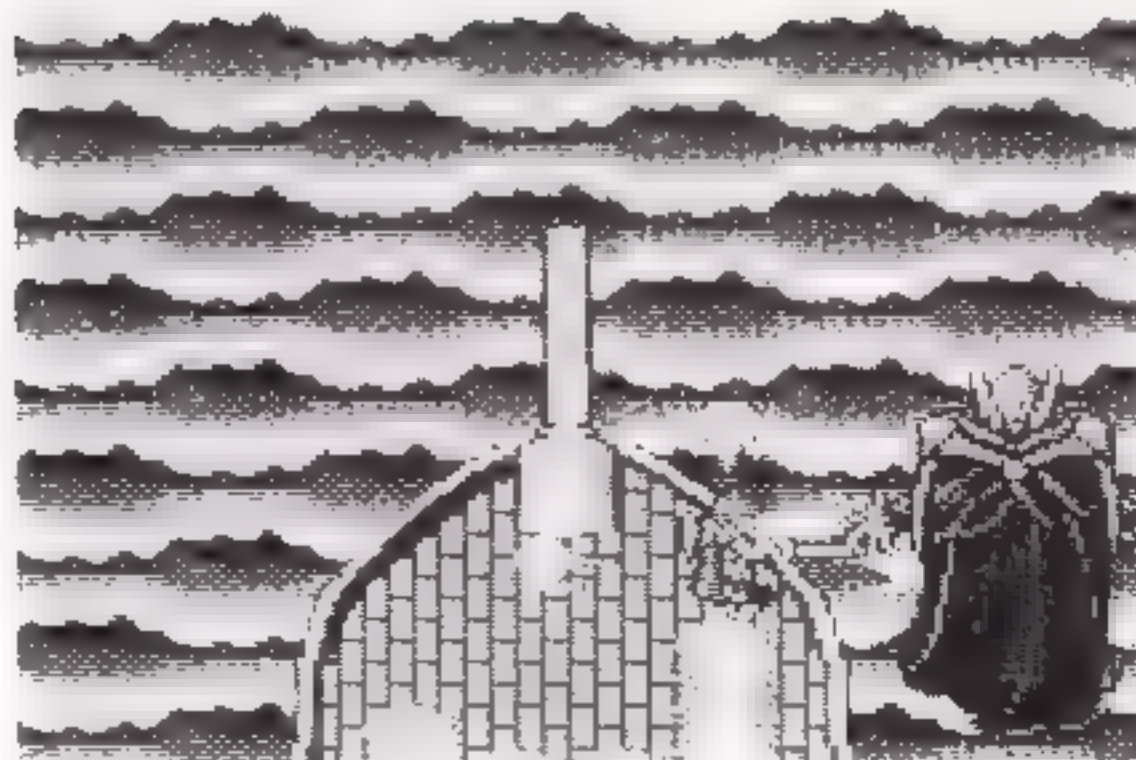
# テレス海

このエリアには、ボスも含めて敵が2種類しか登場しない。すべて一隻の船の上でのできごとで、まとめてひとつのイベントのような印象のあるエリアだ。唯一のザコモンスター、シャークヘッドと適当に戦いながら乗組員全員と話をして回っていれば、自然にボスとの戦闘まで話が進んでいく。要はこのエリア、ボス戦以外の戦闘は添えものでしかないのだ。シャークヘッドは決して弱いとはいえない相手だが、さりとて特殊な攻撃法を持っているわけでもなく、しばらく戦っているうちにレベルも上がるだろう。因縁のボス、ネクロマンサーがかなりの強敵なので、できることならシャークヘッドをザコ扱いできるだけの強さになってから、挑戦するようにしたいものである。

## シャークヘッド

鮫の頭で尾びれが足に変化したモンスター。もとは鮫だが、ネクロマンサーの強力な魔法によって、モンスターと化してしまった。その鋭い歯と強靱な顎は、鎧をも突き抜けてしまうほどの威力をもっている。また、胸びれを使った攻撃もかなり強力でなかなか侮れない。テレス海で出現するザコキャラは、シャークヘッドだけだが、戦闘能力は、他の中ボスクラスと同じと思ってもいいだろう。

| 攻撃力 | 12000 |
|---|---|
| 防御力 | 6500 |
| 経験値 | 1300 |
| 獲得G | 1300 |

# ロフ・ネクロマンサー

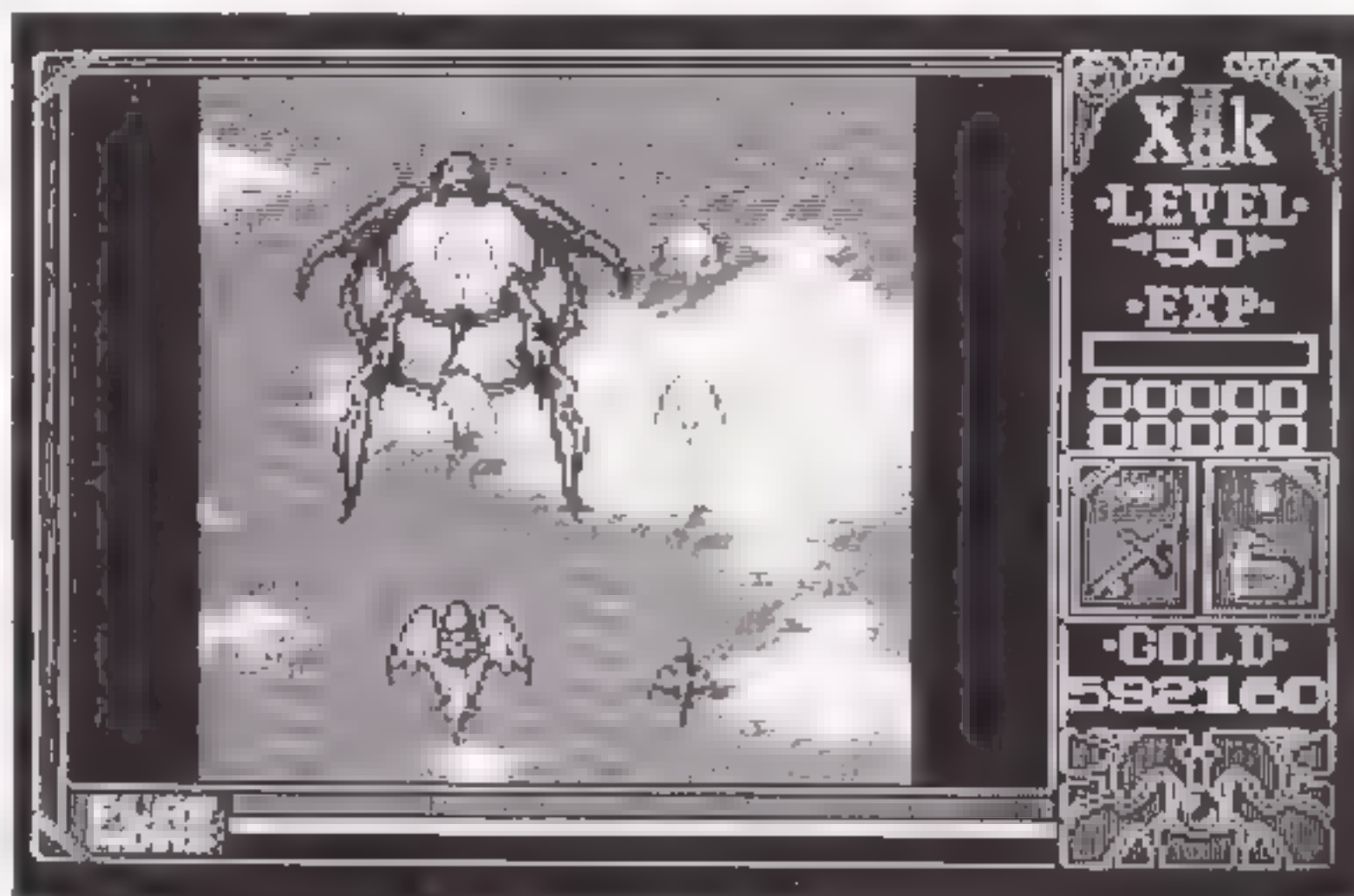
妖魔四天王のひとり。"上"の名を冠する、北天王である。魔法で死人を自由に操り、人さらいをさせる。それでいて自分の立場が危なくなると、戦う振りをして逃げだす卑怯な奴。本来ならば、ドラゴンの背中に乗って現れるのが普通だが、この世界のネクロマンサーは自ら姿を現し、攻撃を仕掛けてくる。

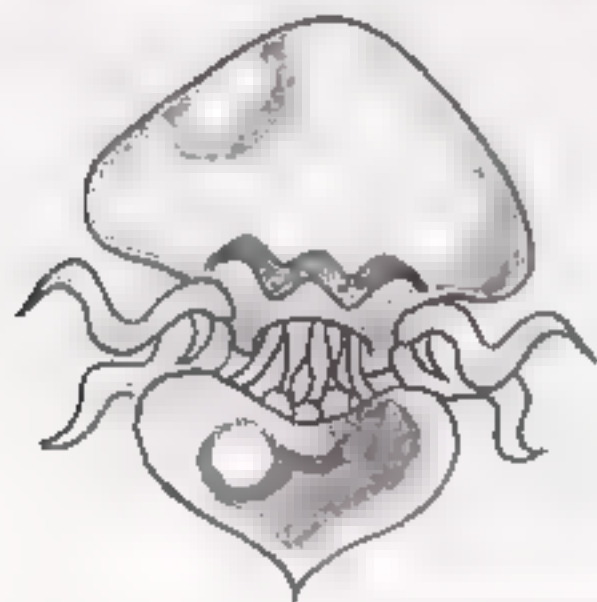
## 攻略法

海上をワープしながら、水の輪と水柱で攻撃してくる。ワープ先は常にランダムで、ラトクの位置に左右されることはない。また、ネクロマンサー本体が現れるまで、水柱か水の輪攻撃かは解らない。どちらも確実にラトクを狙ってくるので、方向とタイミングさえわかれば、逆に狙わせて避けることができる。

⬆ネクロマンサーが下に降りてくるまでは、ひたすら避けまくる。この高さまできたら撃ちまくろう。

# シューティング・ステージ

前作同様、今回も大サービスのシューティング・ステージ。いわゆるオプションに当たるブルードラゴンがついたり、デカキャラが3つも出てきたりと、内容も盛りだくさん。ただ、パソコンというハードの限界で、どうしてもシューティングとしての操作性はあまりいいとはいいがたい。シューティングの苦手な人は、特に苦しめられる最大の難所となるだろう。とりあえずは敵モンスターの出現パターン、攻撃パターンをできるだけ頭に叩き込んでおこう。

3つのデカキャラだけでなく、飛びまわるザコキャラたちもみんなそれぞれ個性的だ。なぜかここのモンスターたちには、水棲動物のイメージがついてまわる。もっとも、ドラゴンの類はまた別ではあるが。

◆3つ登場するデカキャラのひとつ。親亀の背中に子亀が乗ってると、フザケているようだが、強い。

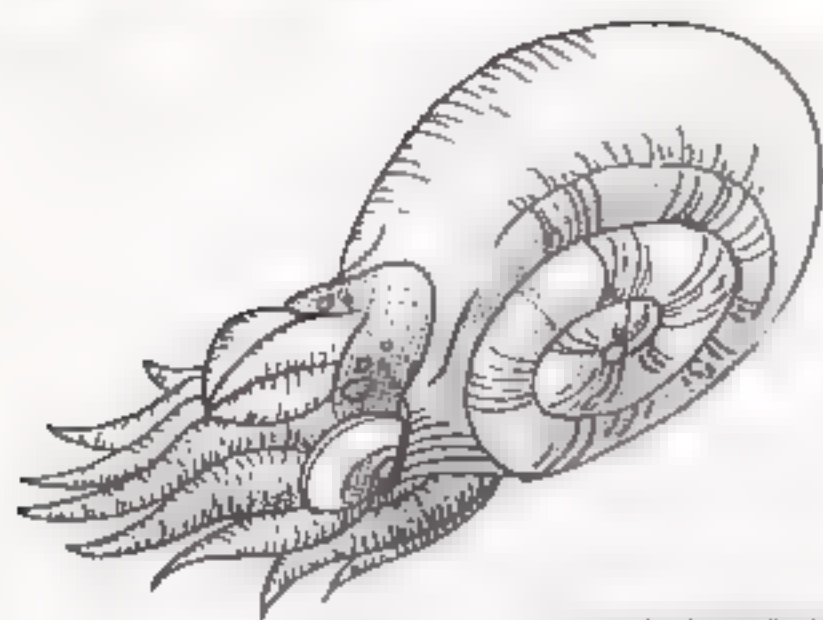
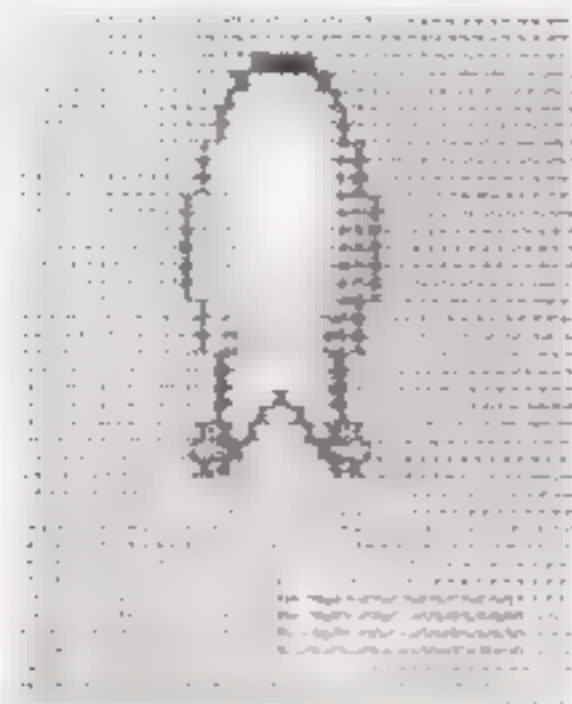
## G・ゼリーフィッシュ

| 攻撃力 | ? |
|---|---|
| 防御力 | ? |
| 経験値 | ? |
| 獲得G | ? |

空中を浮遊する巨大クラゲ。発光弾をまき散らしながら体当りしてくる。動きの軌道を見切ることがポイント。比較的弱いモンスター。

## G・リーチ

| 攻撃力 | ? |
|---|---|
| 防御力 | ? |
| 経験値 | ? |
| 獲得G | ? |

空飛ぶヒルのばけもの。スピードのある体当り攻撃が武器。名前にやたらとGがつくが、これは〝ジャイアント〟の略であろう。

## ノーチラス

| 攻撃力 | ? |
|---|---|
| 防御力 | ? |
| 経験値 | ? |
| 獲得G | ? |

飛行するオオムガイ。うしろから現れる上にかなりカタいので、なかなか倒せない。このモンスターもばらばらと発光弾をまき散らす。

## S・ドラゴン

| 攻撃力 | ? |
|---|---|
| 防御力 | ? |
| 経験値 | ? |
| 獲得G | ? |

小型のドラゴン型モンスター。前方から現れ、発光弾をまき散らすと、そのまま飛び去っていってしまう。一番ノーマルなモンスター。

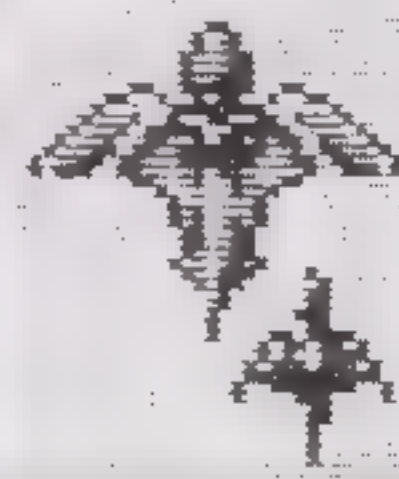
## レイス

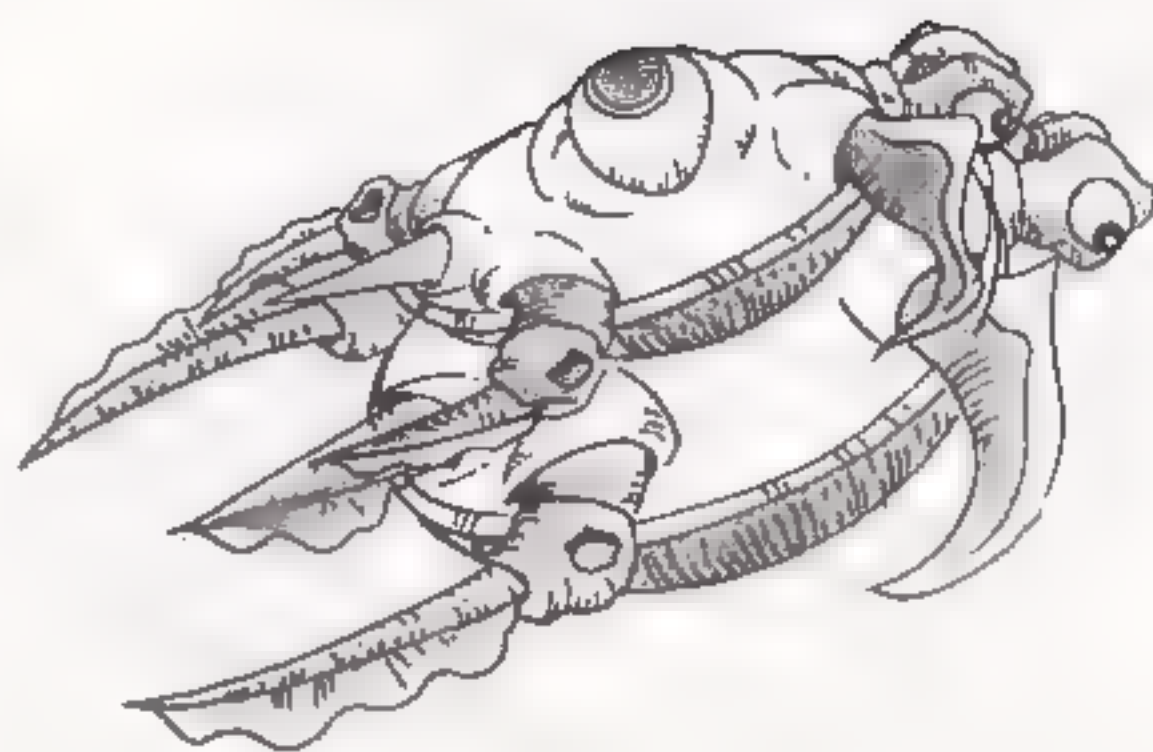
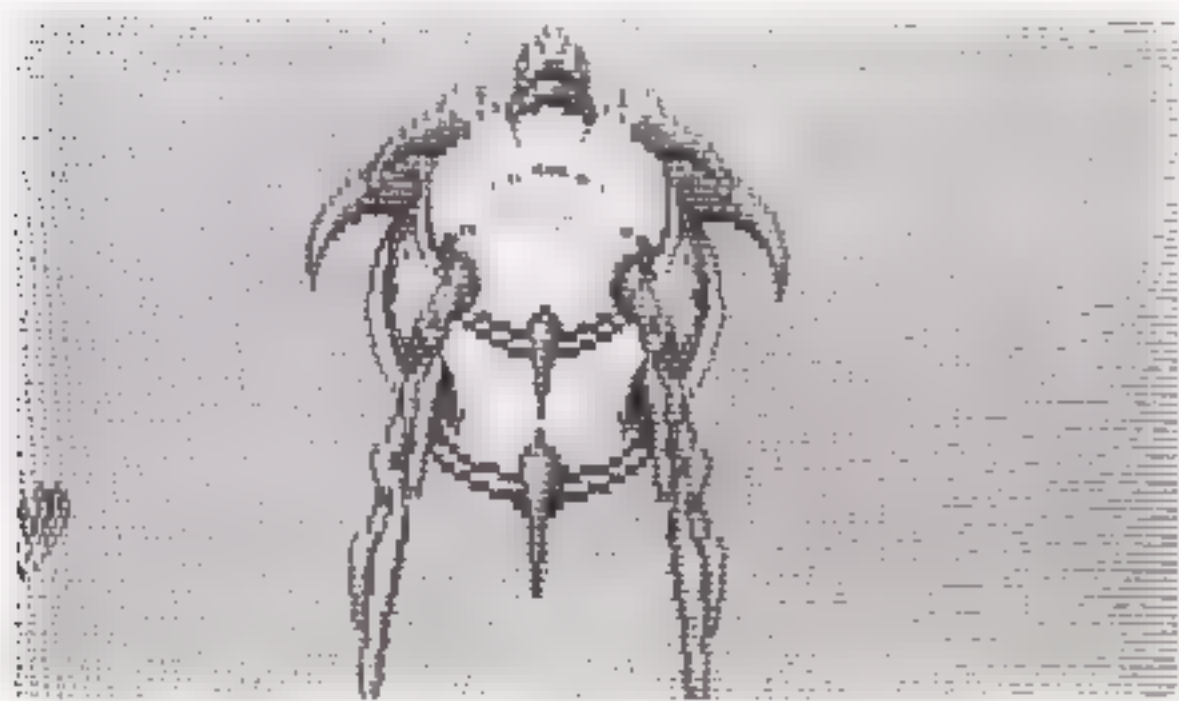
| 攻撃力 | ? |
|---|---|
| 防御力 | ? |
| 経験値 | ? |
| 獲得G | ? |

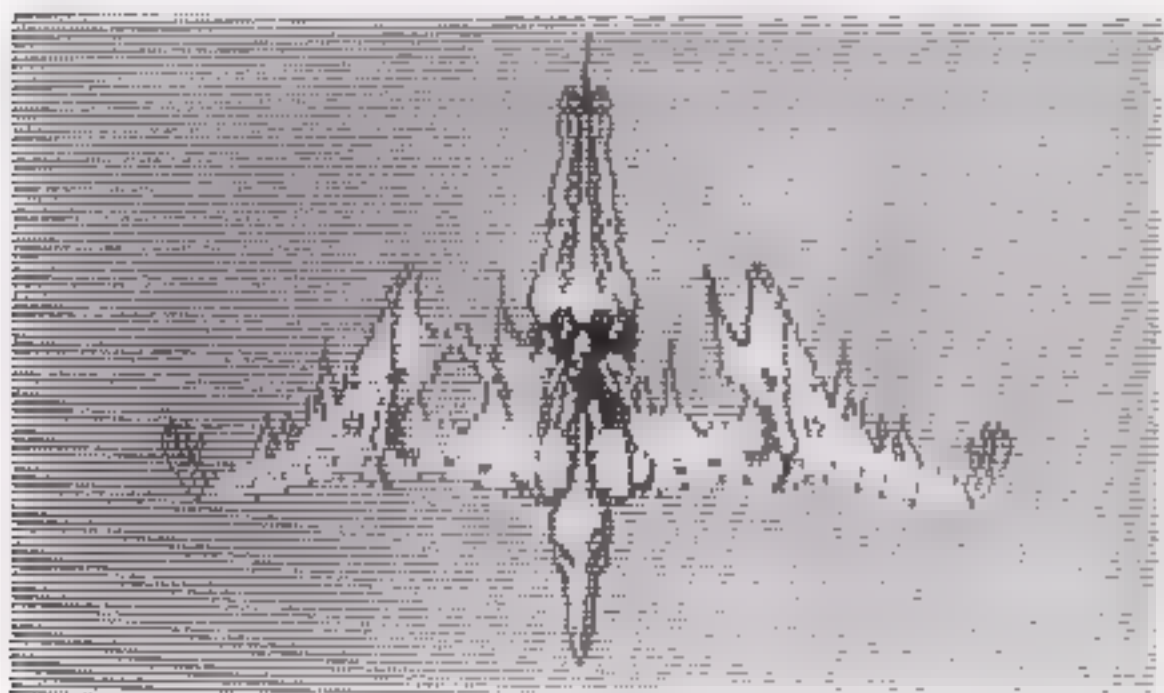
大ガマを担いだ、典型的な死神の姿をしたモンスター。三日月型のカッターと、体当りのダブル攻撃。前作ではダンジョンで登場。

### モンスターこぼれ話3
#### ―ドラゴンとシューティング―

ドラゴンを自機に見立てたシューティングといえば、すぐに『ドラゴンスピリット』(ナムコ)が思い起こされる。しかし、実際にドラゴンで戦った最初のXakはともかく、XakⅡでは自機がフェニックスになったこともあるし、ドラスピ色を除くべく、メーカーさんも工夫したとのことである。まあシナリオの中でのボーナス面みたいなものだし、ハードの限界はあるものの、98でシューティングを楽しめてうれしいな、とまあ、そういうわけだ。

モンスター図鑑

## R・タートル&Jr.

扱いとしては中ボスだが、実質はボグレウスの時同様、完全な大ボスクラスだ。まずなによりデカいし、カタいし、倒すまで画面中央に居座るのだ。その姿は、大亀の腹に子亀が乗って空を飛んでいるというもの。亀だけあってかなりカタく、断続的に発光弾をまき散らす強敵である。腹部には巨大な目玉がついていて、ここが唯一の弱点となる。

## ドラゴン・ゾンビ

ミイラ化した、巨大な翼竜。背中に死神のような姿をした男が乗っているが、どうやらこいつに操られているようである。ゾンビ使いといえば通常はネクロマンサーだが、このゲームではそういう名のキャラはきちんと存在しているので、まったくの別人らしい。青白い炎を大量に吐きまくり、動きもいやらしい強敵である。余談だが、設定時の名前は"プテドン"と呼ばれていたらしい。

# キング・ワイバーン

超巨大な翼竜。ドラゴン族の王である。そのためブルードラゴンはまったく手出しができず、ただでさえ強いのに、よりいっそうの苦戦を強いられる。ボグレウスも使用した雷球を操り、獲物を追いつめてから攻撃する。

↑何しろデカい。それだけで動ける範囲がかなり狭められてしまう。死角に回り込め！

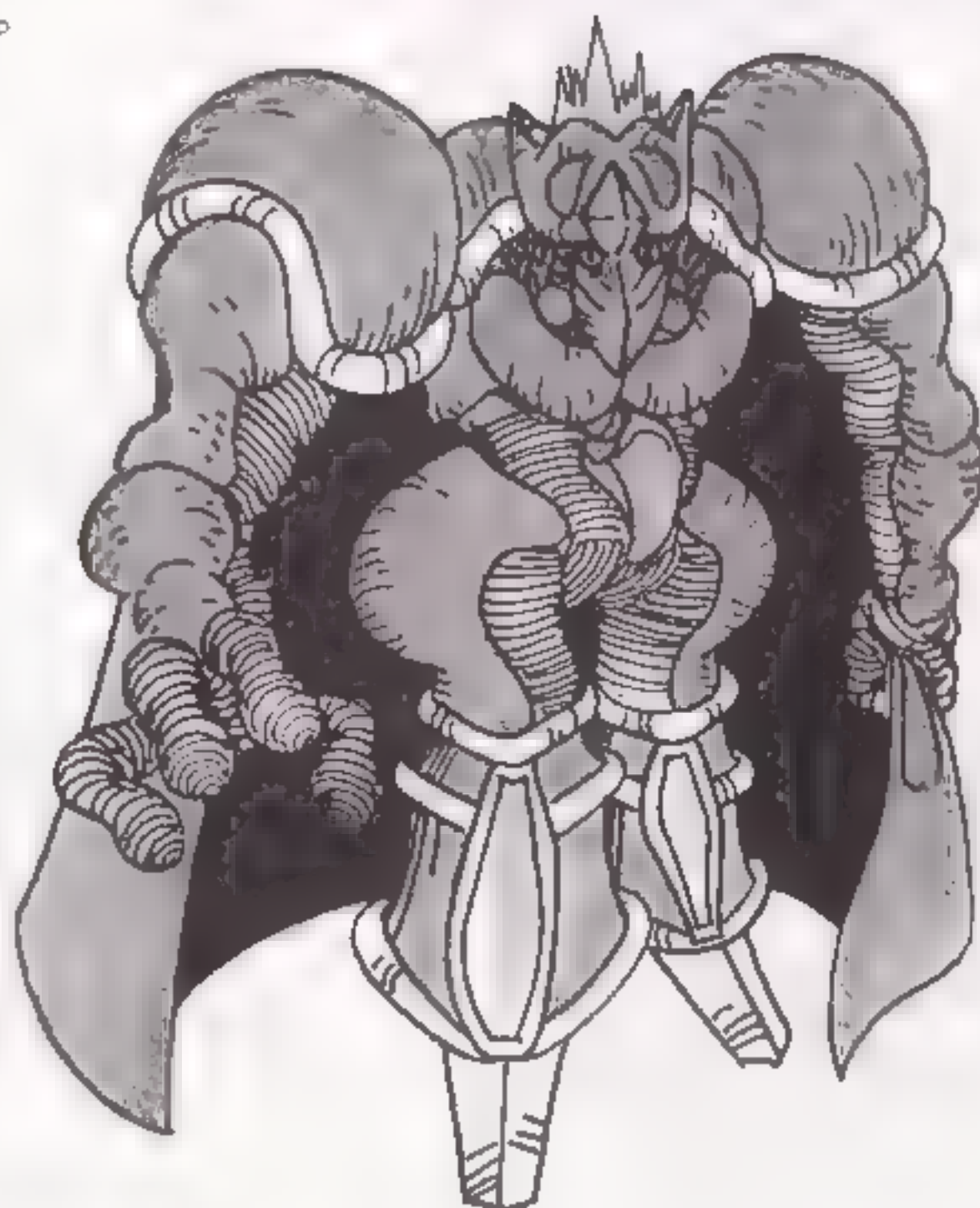
↑このようなハデな攻撃を仕掛けてくる。パターンがランダムで、避けるのが難しいぞ。

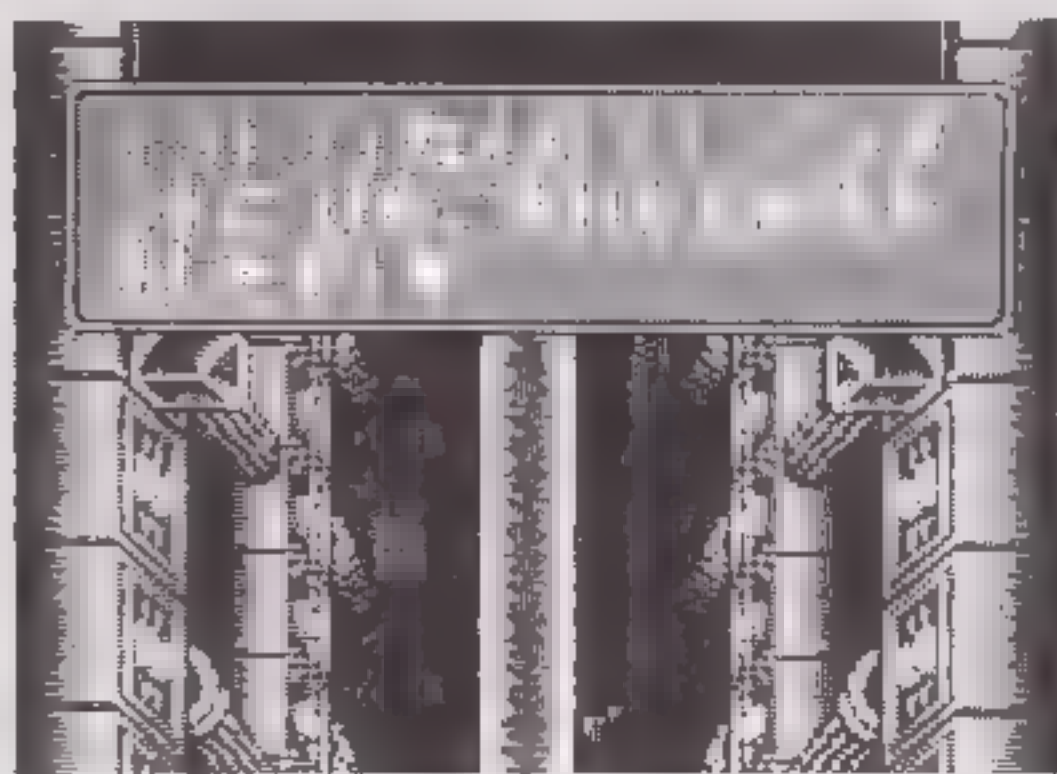
## 攻略法

左右の雷球から発せられる雷に捕まってしまうと、まず勝ち目はない。しかし雷球は、画面の上の方までは追ってこない。ワイバーンの正面で頭を撃っている時に下から雷球が現れたら、迷わず右上か左上に逃げよう。あとは、正面で撃ち→雷球が現れたら上部に避けるの繰り返しで、勝つことができる。

↑この位置で攻撃をやりすごしたら、ただちに正面に回り込んで攻撃[illegible] 焦らず、じっくり戦うのがコツだ。

## ？？？

サーク界に復活を企む妖魔の大ボス。自らの魔力を完璧にし、サーク界を手中に納めるため、妖魔四天王を操り『白き宝』の封印、『黒き宝』の目覚めを試みる。シャナとミューンの秘密を知っているふたり目の人物でもある。普段は人間と同じ格好をしているらしいが、本当の姿を見た者は、まだ誰もいない。

## ✸大ボスとの戦いの前に

まず、ブルーペンダントの問題だが、どうやらこれは、必ずしも装備していなくてもいいらしい。実際に何の役に立っているのかもよくわからないのだが、ここまで来れた以上、持っているはず。それでいいのである。実際に対戦する段になったら、今度は対策を頭に入れておかなければならない。大原則は、変身前にはＭＰを温存すること、変身後のフラッシュ攻撃に耐え得るだけの体力も温存すること。この２点だ。

⬆いよいよボスとの出合いの直前、なぜかブルーペンダントがぴかぴかと光ったりしてしまうのだ。

# アイテム図鑑

サーク世界のアイテムは、おおざっぱに分類すると3種類に分けることができる。ひとつは剣、鎧などの装備アイテム、それから使いたい時にプレーヤーの意志で使える道具類、最後に、持っていることしかできず、必要な時には自動的に効力を発揮するイベント系のアイテムだ。それぞれの利用価値、利用方法をよく飲み込んだ上で、このリストを見よう。

アイテム図鑑

# 消費アイテム

文字通り、実際に消費するアイテムと言ってしまうと多少の語弊があるので、まずここに分類するアイテムの定義を確認しておこう。

ITEMのコマンドで使用すると、アイテムの表示覧からなくなってしまうもの。そういうアイテムをここに分類することにする。パンや干し肉など、実際に消費するアイテムが主だが、ガントレットやプロテクション・リングのように使用することで装備され、アイテム欄からは消えてしまうものも含んでいる点に注意してほしい。

また、これらの多くは道具店等で売られているアイテムである。そういう意味では比較的入手しやすいと言っていいだろう。魔法店で売られているマジック・スクロールは、本来魔法として独自に扱うべきかも知れないが、今回はテレポート・マジックの他に魔法の種類がないのでこの項に含めた。

## パン

| 入手場所 |
| --- |
| 道具屋 |

食べるとライフが回復する。回復する量はわずかだが、ライフ回復のアイテムの中ではこれが一番安いのだ。序盤で世話になる。

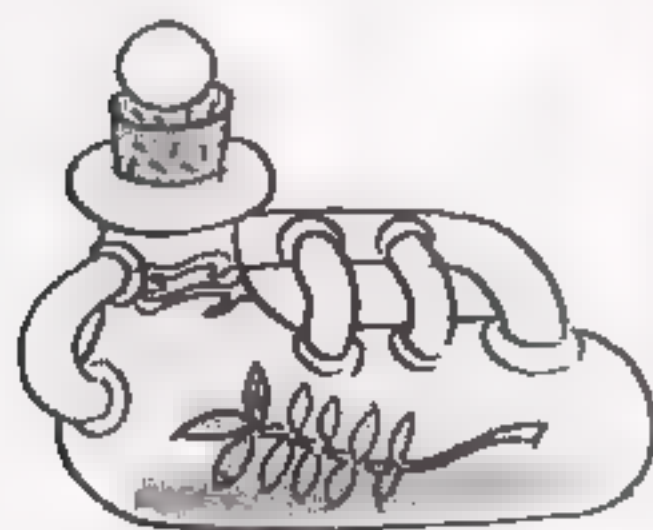
## 干し肉

50G

| 入手場所 |
| --- |
| 道具屋 |

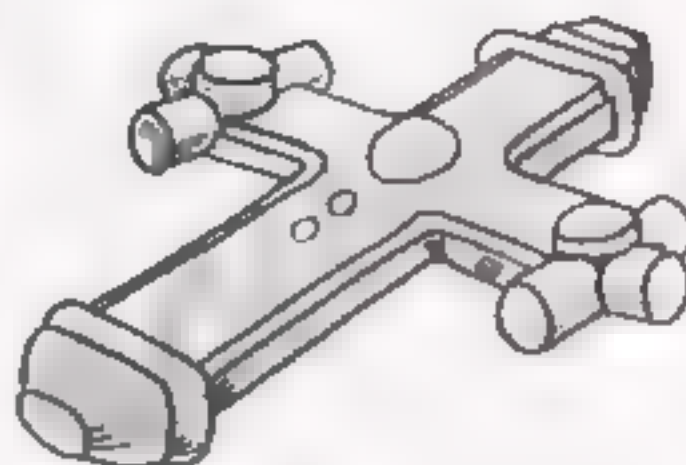
これもライフ回復のアイテム。値段がパンより高くなっている分、より多くの体力を回復することができる。出かける時は忘れずに。

## ゲミル・ポーション

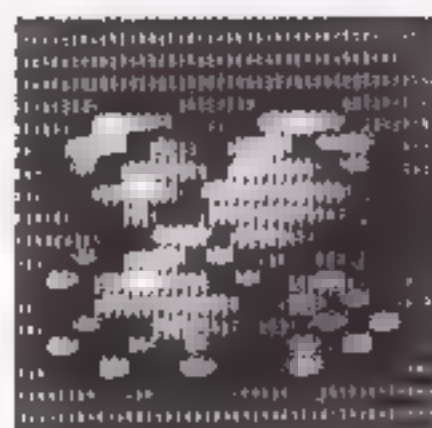
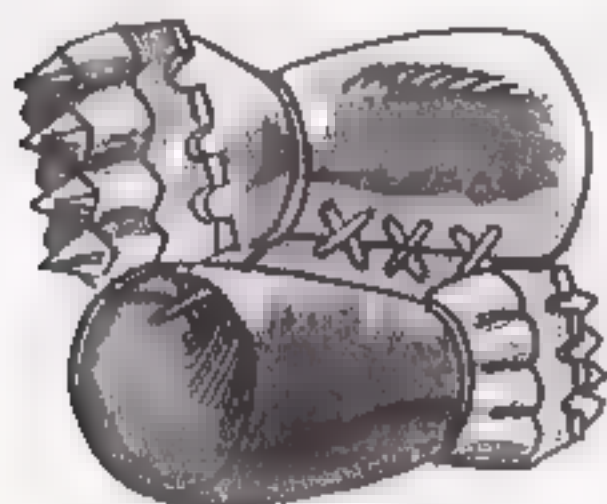
1000G

| 入手場所 |
| --- |
| 道具屋 |

ライフ回復の特効薬。ゲミルという薬草から作られていて、これを飲むとライフは最高まで回復する。ちょっと高いのが難。

## クロス

5000G

| 入手場所 |
| --- |
| 道具屋 |

教会で作られている十字形の銀製のお守り。これに祈りを捧げると、悪しき心が洗われる。つまり、カルマが消え去るのだ。

## ガントレット　15000G

入手場所
道具屋

両腕に付ける小手。手袋ではないぞ。これは、装着した者の攻撃力を高める効力があるのだ。より強くなりたい戦士におすすめ。

## プロテクション・リング　23000G

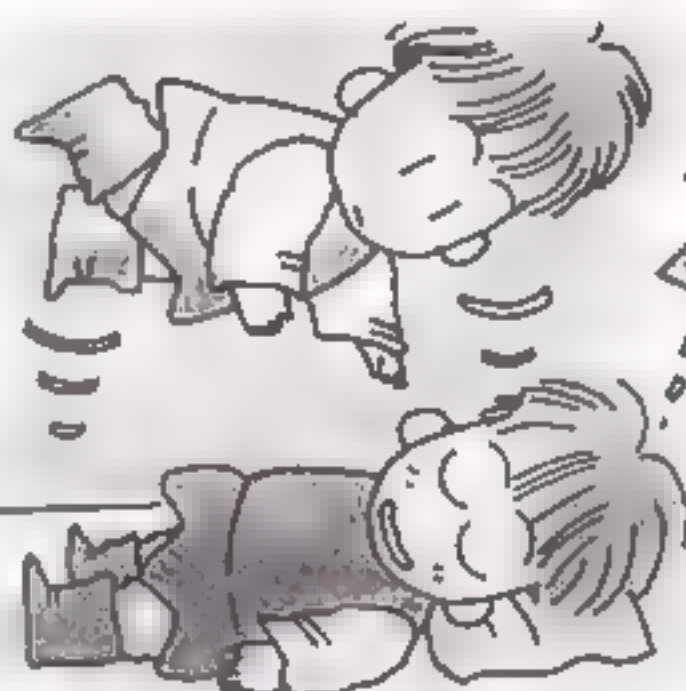
入手場所
道具屋

プロテクションは防御という意味。これを指にはめると、魔法の力で防御力が高まるのだ。いざという時には頼りになるアイテムだ。

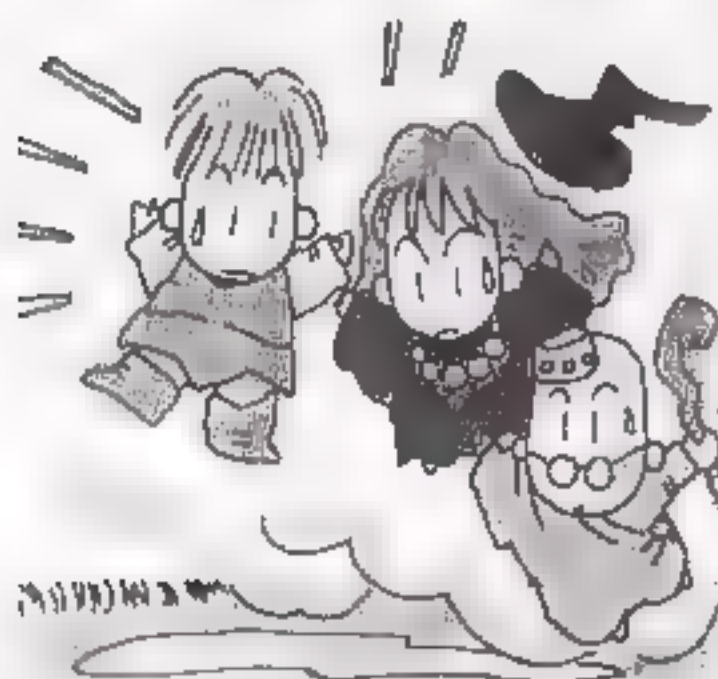
## ライフ・マント　8000G

入手場所
道具屋

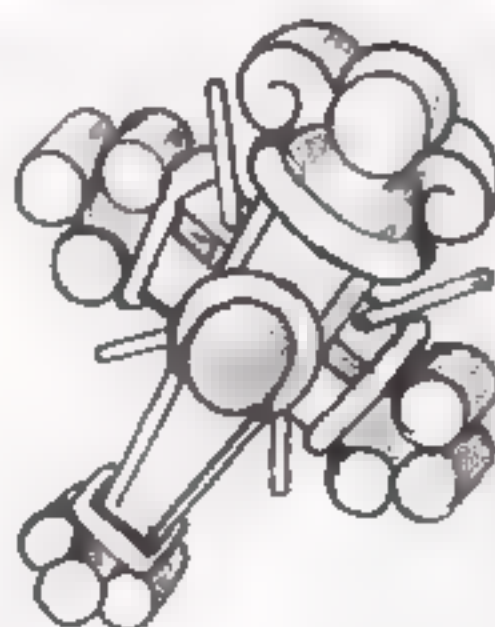
このマントを身に付けると、どんな場所にいても地上と同じようにライフを回復することができる。とても便利なアイテム。

## アストラル・リング　10000G

入手場所
魔法屋

魔力のかかった指輪で、これを付けると幽体離脱が可能になる。それによって体を動かさずに離れた場所が見えるようになるのだ。

## テレポート・マジック　500G

入手場所
魔法屋

町から離れた所にいても、これを使えば一瞬で町の近くに戻ってこられる。ただし、場所によっては使えないなどの制約がある。

## マジック・クロス　5000G

入手場所
魔法屋

これを使うと、いつでもどこでもマジック・ポイントが回復するのだ。ただし、教会には内緒なので、ゲーム中盤からこっそり販売します。

# イベント・アイテム

プレイヤーの意志では使用することができず、必要な時には持っているだけで効力を発揮するアイテムである。そもそもこの種のアイテムは、使用するためのコマンドを持たないのだ。

基本的にはなんらかのイベントに関わるか、ポイントごとのクリア条件となるものが多いので、これらをイベント・アイテムと呼んで分類することにする。このアイテム分類のスタイルは、前作となんら変わりないので戸惑うことはないだろう。

また、前作から引き継いでいるアイテムもあり、それらの多くは最初から持っている。これは設定上の配慮という面もあるらしく、王家の紋章に至っては、今回特に効力を持たないようだ。

前回のサーク・ディープル同様に、宝玉等、シリーズになっているアイテムも少なくないが、特にまとめて掲載するような処理はしていない。基本的にはストーリーにそって並べるようにしてある。

⬆アイテムのメニュー表示。イベントアイテムとして分類したものは、選択できないのだ。

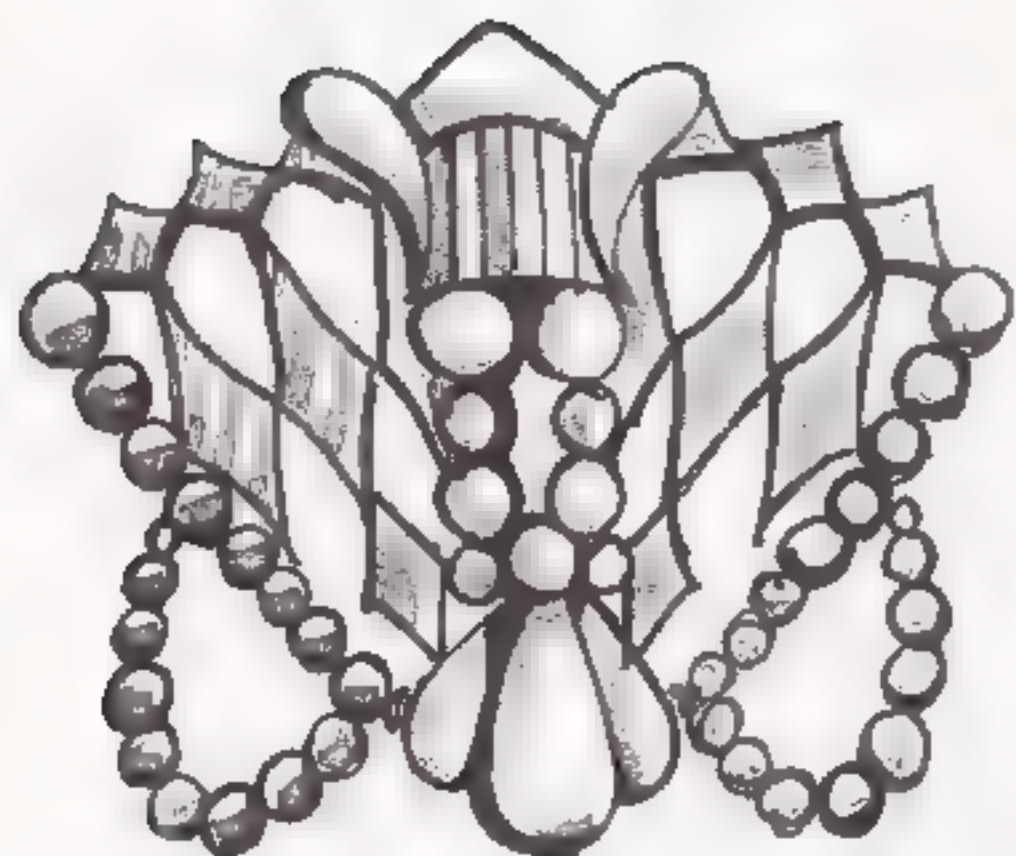
## ラビィー

3年前にホビットのケインを助けた時に、お礼としてもらったペット。いろいろと訓練されて、ずいぶんとお利口になったのだ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
| --- | --- |
| 初めから持っている | ベッド下の鍵の入手・罠のチェック |

## ドラゴンの指輪

3年前、炎の砦で使ったアイテム。指輪の中からドラゴンが現れて、そのドラゴンの背中に乗ることができたのだが、今回は……。

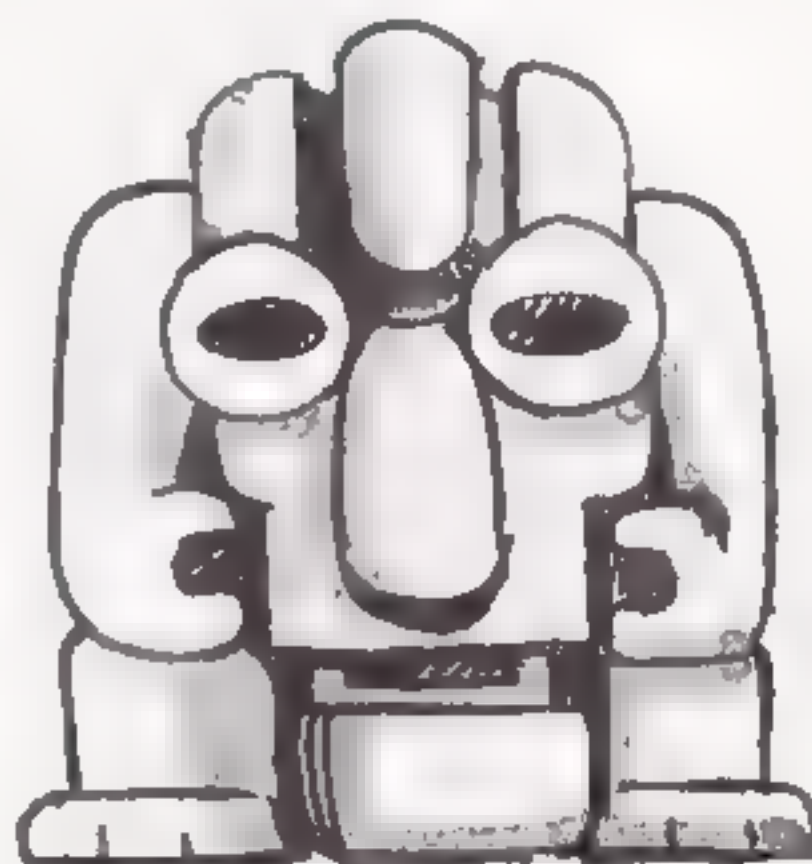
| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
| --- | --- |
| 初めから持っている | シューティング面であると有利 |

## 王家の紋章

3年前の冒険の途中で、王家の使者であることを証明するために持っていた紋章。今回は特別な用途はないようだ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 初めから持っている | なし |

## タウトゥークの像

おかしな人間の形をした木製の彫像。森の民タウトゥークに古くから伝わる物で、森の木の精霊がこれを持つ者を導いてくれるのだ。

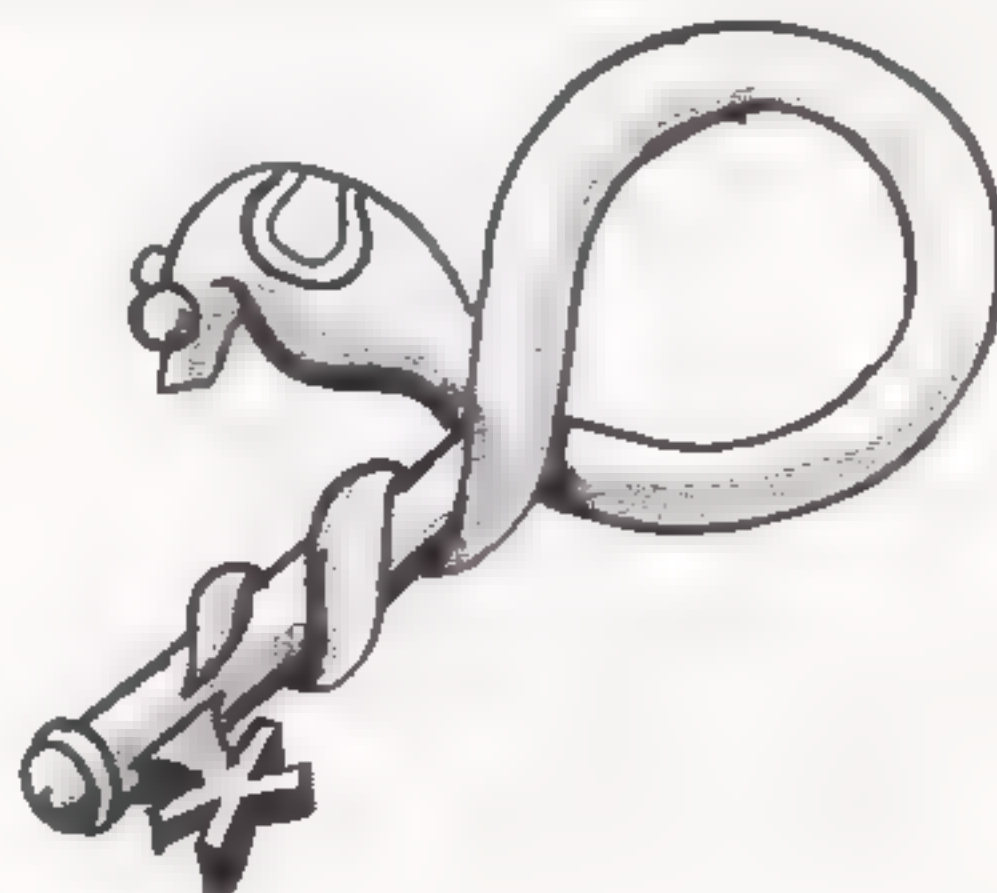
| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| バヌワの町の病院シャナと話す | バヌワの町と森の出入りに必要 |

## シャナラムの鏡

小さな鏡。手鏡とは違って、握る部分がない。縁が銀で造られているので、小さいわりに重たい。森の王シャナラムの残した遺産。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 森の北の洞窟の宝箱 | 聖なる巨木の上り下りに必要 |

## 蛇のカギ

銅でできたカギ。カギの根元に蛇の形をした飾りが付いている。銅が酸化しているらしく、全体が青っぽい色になっている。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 宝物庫の洞窟のベッドの下 | 宝物庫のカギを開ける |

## 第一の宝玉

青く透き通ったヒスイの玉。聖なる力が秘められていて、これを使わないないと解けない封印があるのだ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 宝物庫の洞窟・ビグレウスを倒す | デスマウンテンの封印を解く |

## 魔導書上巻

黒い皮でできた表紙の分厚い本。中は全て手で書かれていて、本には著者の魔力が封じ込められている。何だか不気味な感じの本だ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 宝物庫の洞窟の宝箱 | 魔法屋に売る情報の入手 |

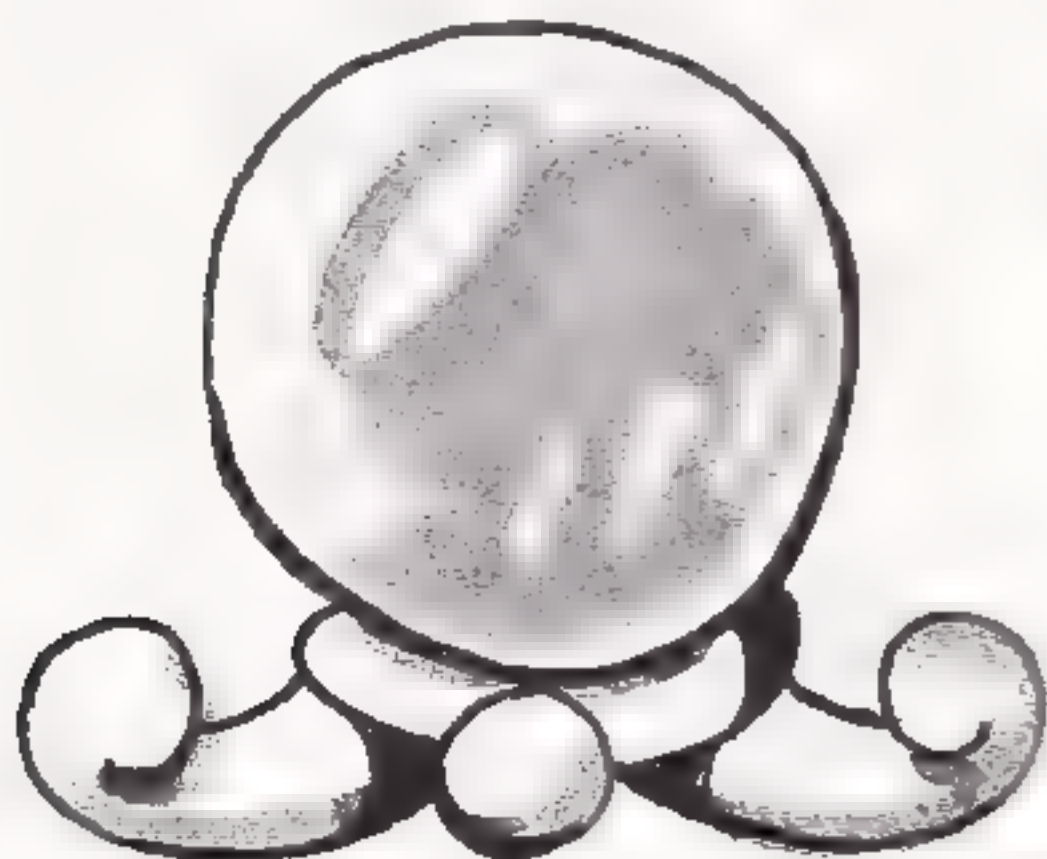
## 蛇のリング

蛇が絡み合ったような形をしている、銀製の指輪。蛇の頭の部分は、いつもうっすらと青白い光を放っている。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 宝物庫の洞窟の宝箱 | 対ボグレウス戦で必要になる |

## 第二の宝玉

第一の宝玉と同じ、青く透き通ったヒスイの玉。全ての宝玉は皆同じヒスイの玉で、金の玉座にはめられて置かれているのだ。

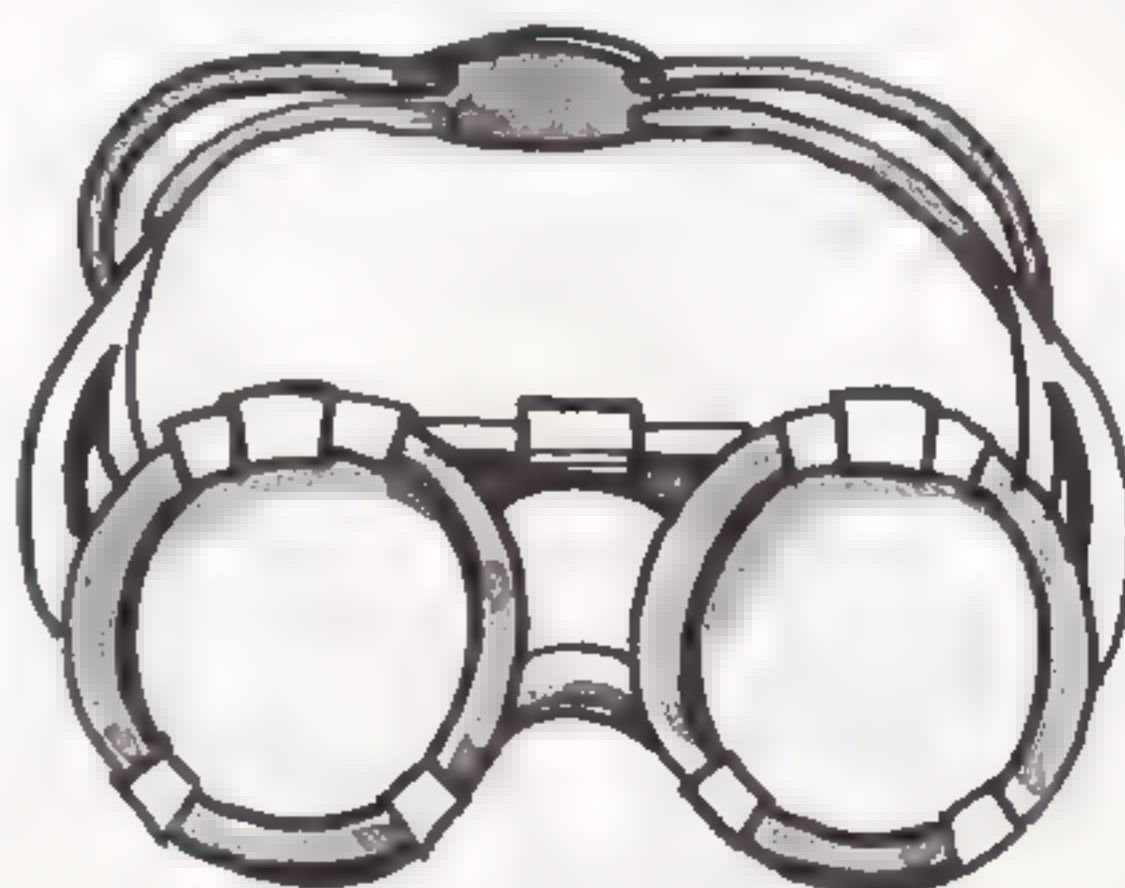
| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 宝物庫の洞窟の宝箱 | デスマウンテンの封印を解く |

## 黒のクリスタル

黒い宝石がはめ込まれている謎の道具。アクセサリーのような物らしいが、冒険における用途はない。つまり、いらない物なのだ。

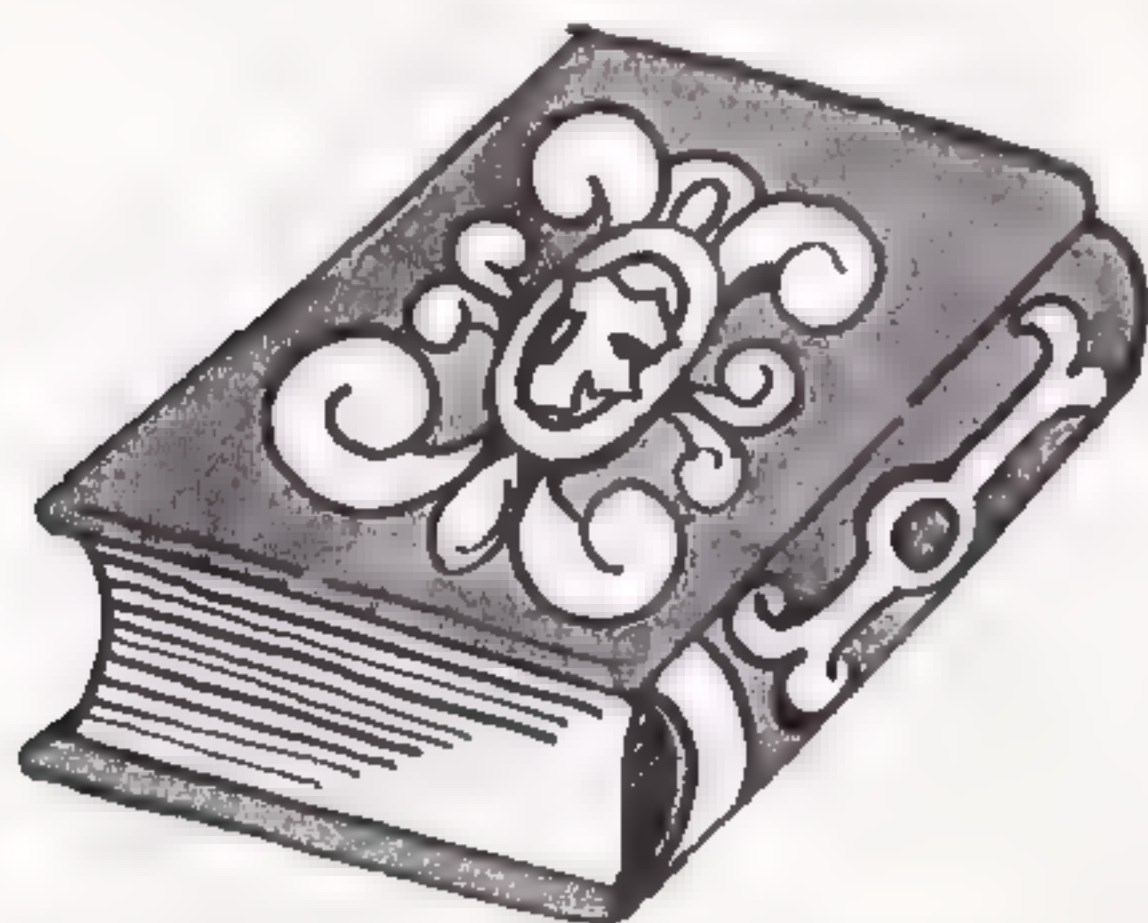
| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| ? | ? |

## ゴーグル

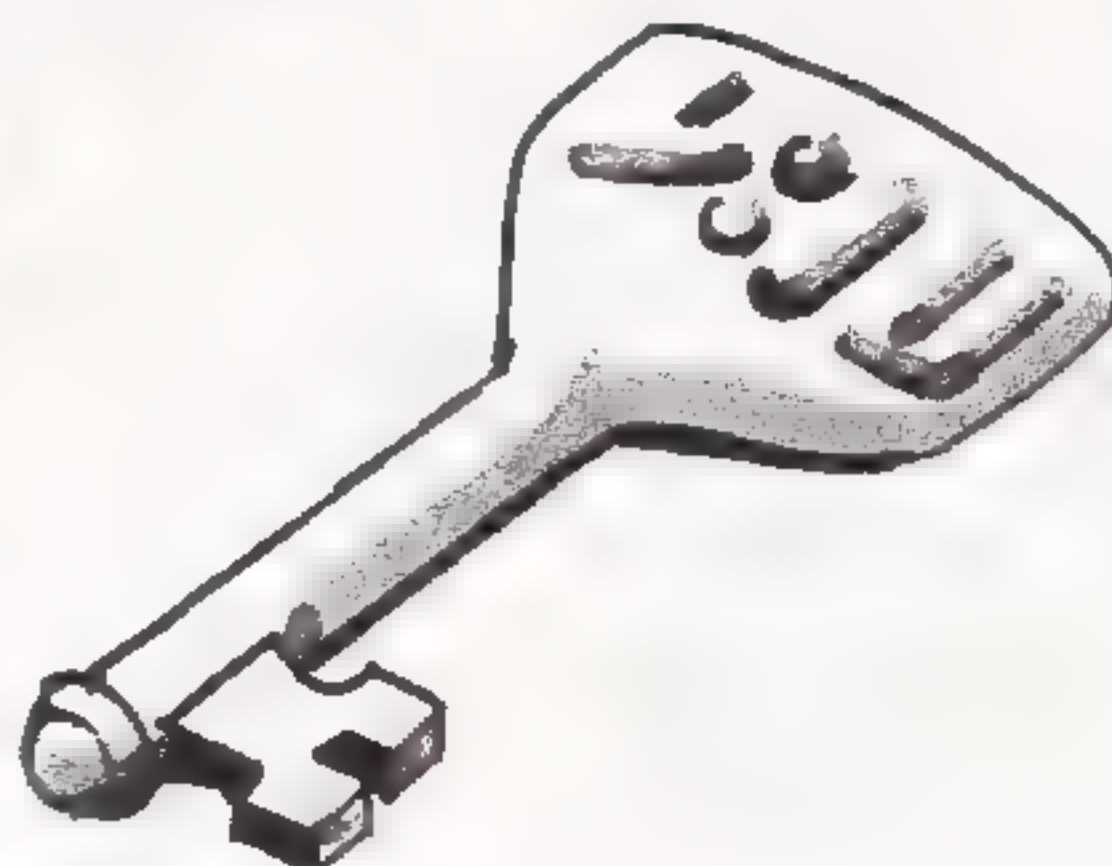
一見、何の変哲もないゴーグルだが、レンズが特殊な素材でできている。そのおかげで、形になっていない物まで見られるのだ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| ペルナンドの家・助けて話す | 採掘場の見えない通路を通れる |

## 魔導書下巻

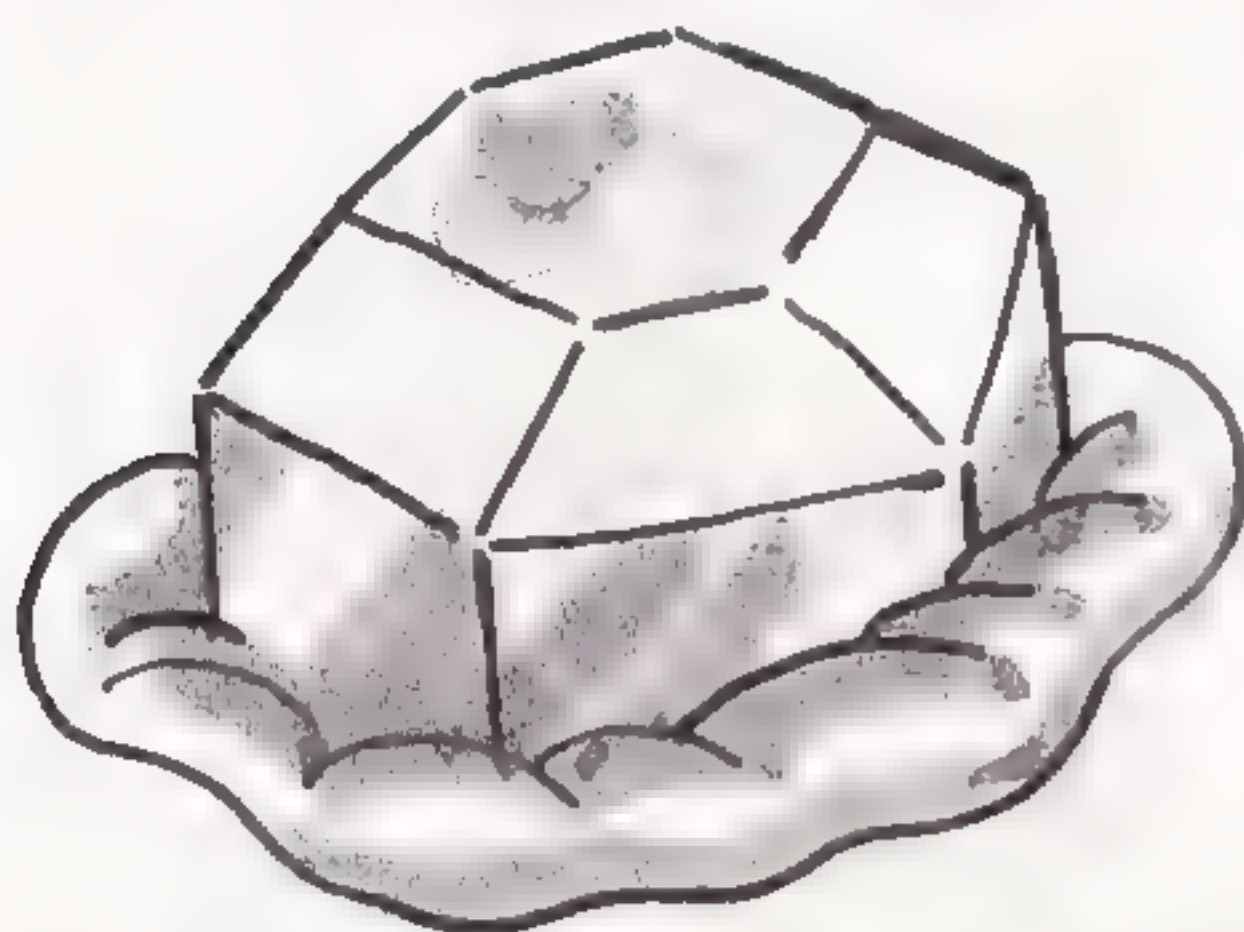
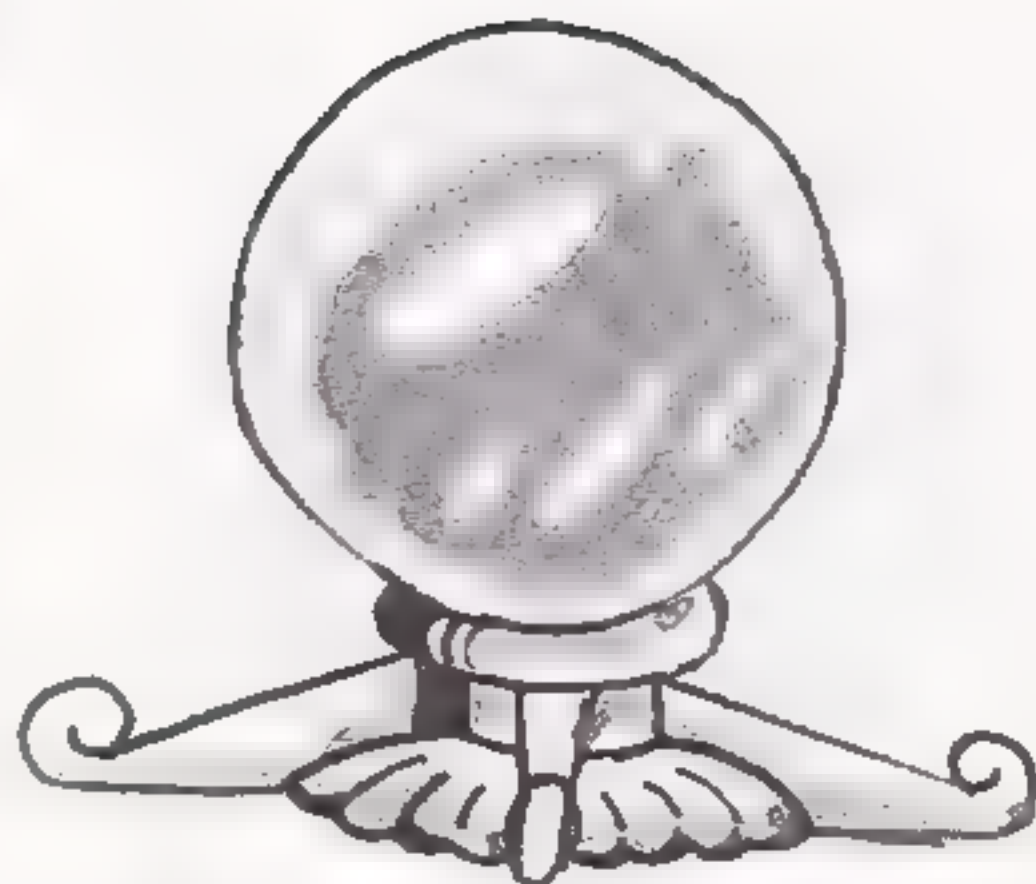
宝物庫の洞窟で見つけた謎の魔導書の下巻。外見は上巻と全く同じ物なのだが、なぜ道具箱なんかに入っているのかが一番の謎である。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 谷の採掘場の道具箱 | 魔法屋の売る情報の入手 |

## 青銅のカギ

青銅でできた普通のカギ。採掘場で使われている昇降機を動かすためのカギなので、別に魔法だとか呪いは全くかかっていないぞ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 谷の採掘場の道具箱 | 昇降機の作動 |

## 第三の宝玉

6つの宝玉の3番目だ。全部揃わなければ封印を解くことができないのだが、デスマウンテンに着く前に全部手にはいるはずだぞ。

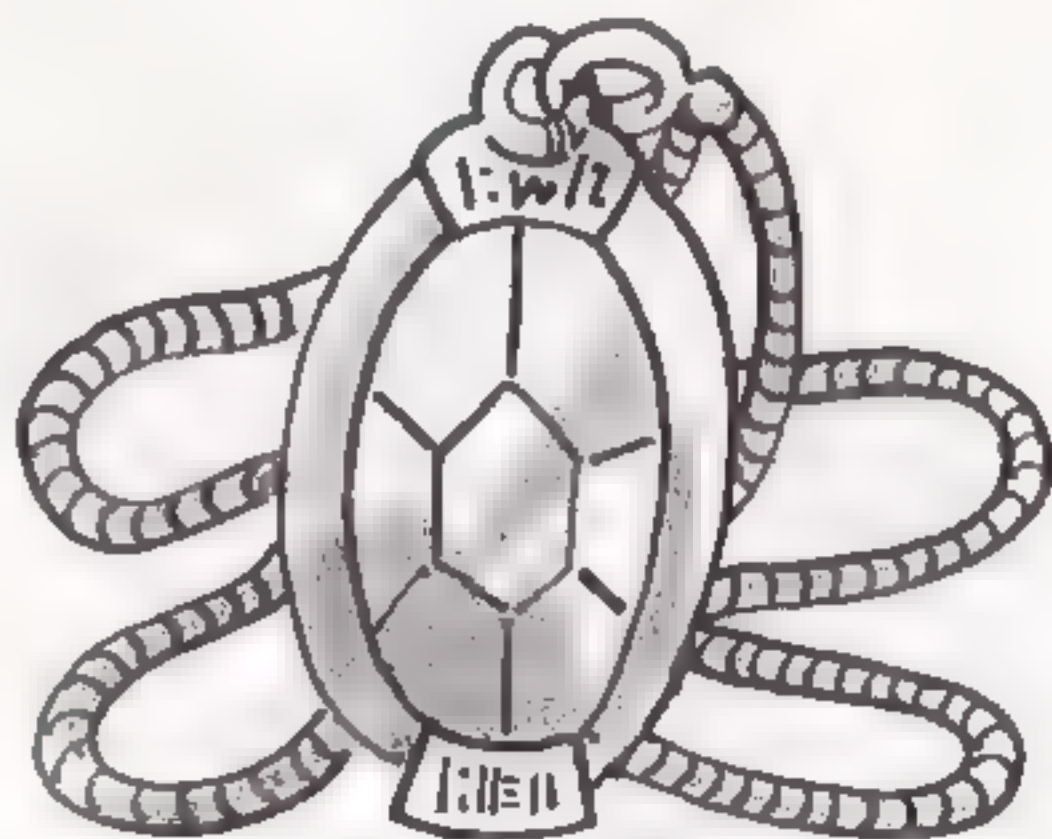
| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 谷の採掘場最下層<br>フィールを倒す | デスマウンテンの<br>封印を解く |

## ブルーストーン

青い宝石。何か青い結晶の塊のような原石から採れる。原石は、まれに結晶の谷特産の彩結晶の中に含まれているらしい。

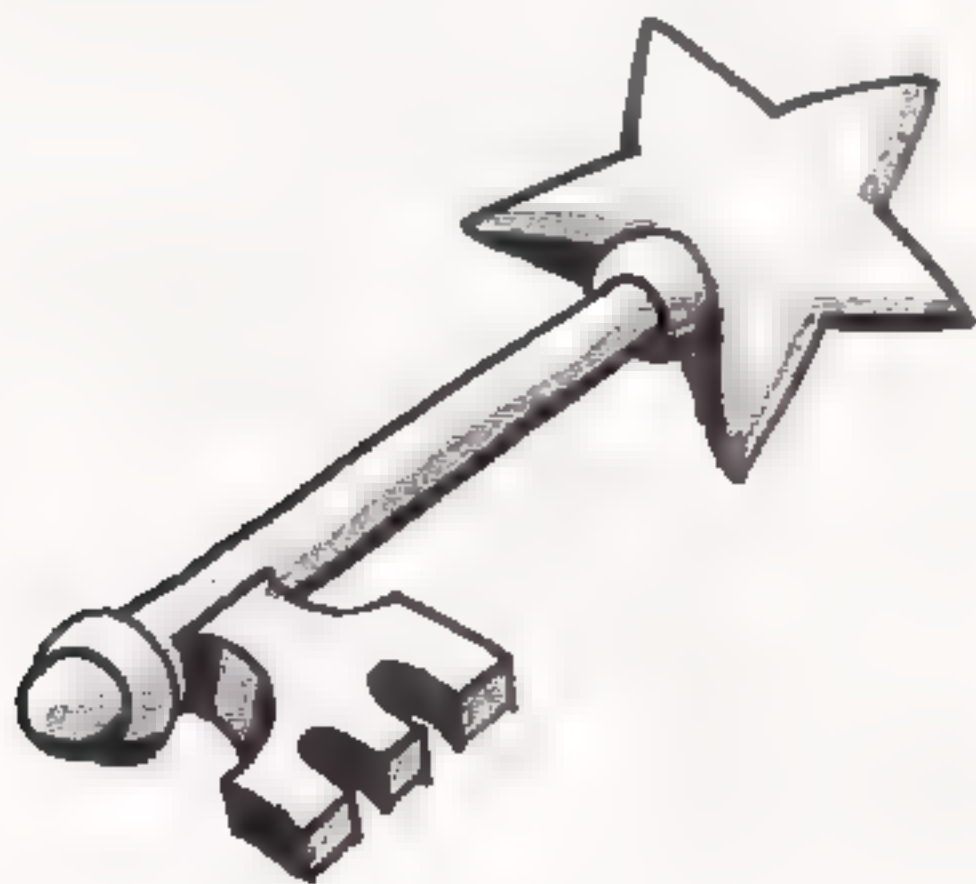
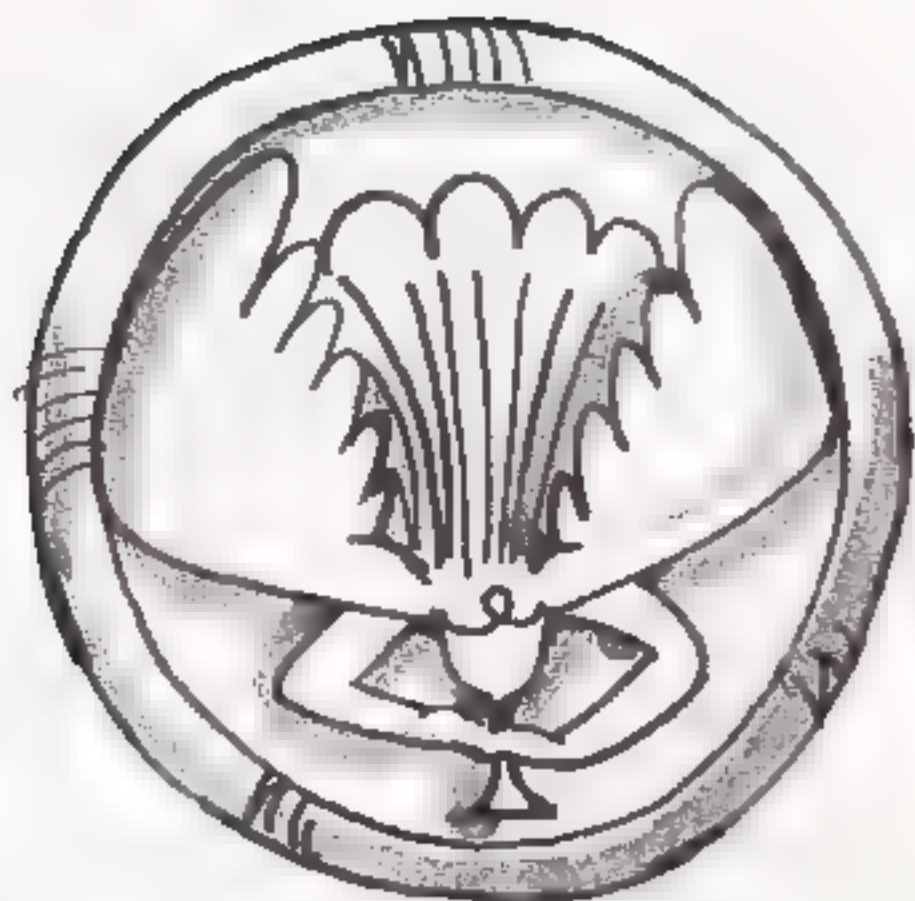
| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 谷の採掘場最下層<br>フィールを倒す | ポグウィルに渡す |

## ブルーペンダント

ブルーストーンをはめ込んだ銀のペンダント。採掘場で働く人が、採れたブルーストーンを加工して造った物なのであろう。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 谷の採掘場の出口<br>フィールを倒す | 対ゴスペル戦で必<br>要になる |

## 星のカギ

星型の飾りが付いた銀製のカギ。しかし、どうしてこう銀製品が多いのだろうか。銀というのは結構重たい金属なのだが……。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 酒場<br>ミリアと話す | 城の出入口の鍵を<br>開ける |

## 風のメダル

風の神の姿が刻まれているメダル。銀でできているが、貨幣ではない。強力な魔力が秘められている、不思議なコインなのだ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 城の東の塔・エレメンタルを倒す | スモール・マジックの使用 |



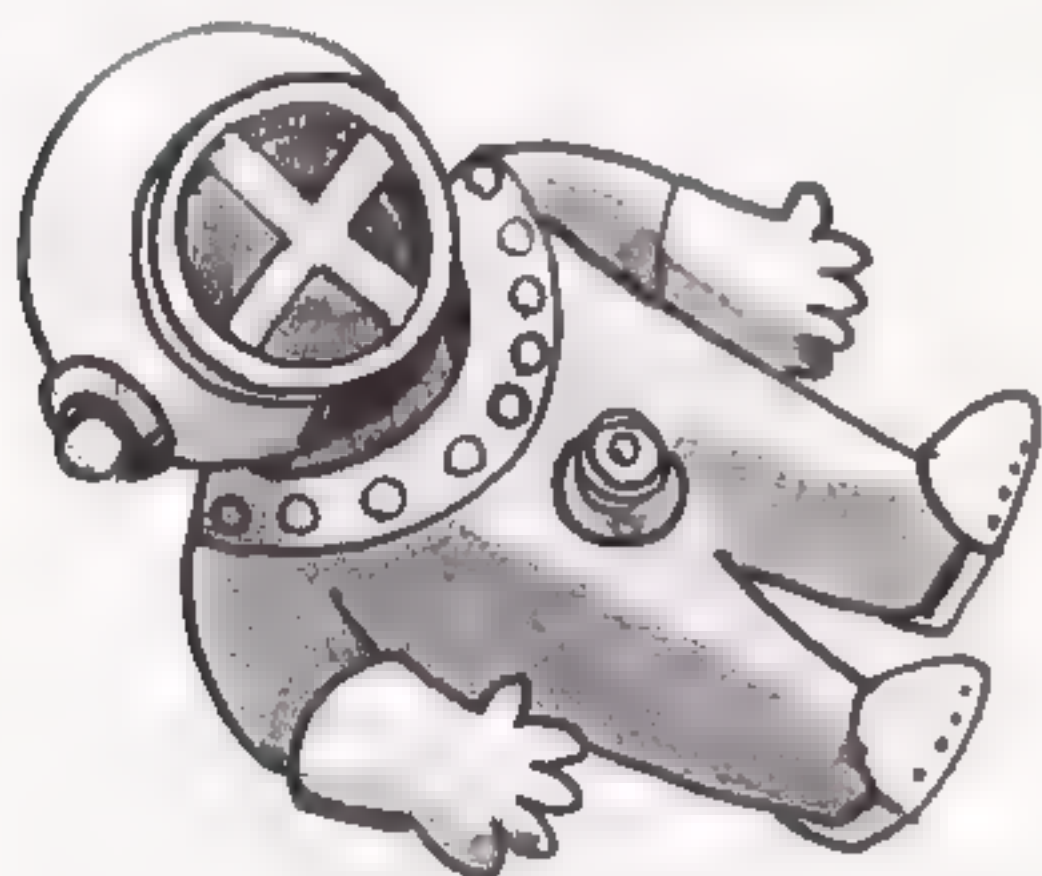
## 月のカギ

星のカギと同様、三日月の飾りが付いている銀製の鍵。エア・エレメンタルを倒したときに、風のメダルと一緒に手にはいる。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 城の東の塔・エレメンタルを倒す | 東の塔の地下室の鍵を開ける |

## へんな服

金魚鉢を頭からかぶるような形をしたへんな格好の服。さらにへんなことに、この服はなんとゴムでできているのだ。

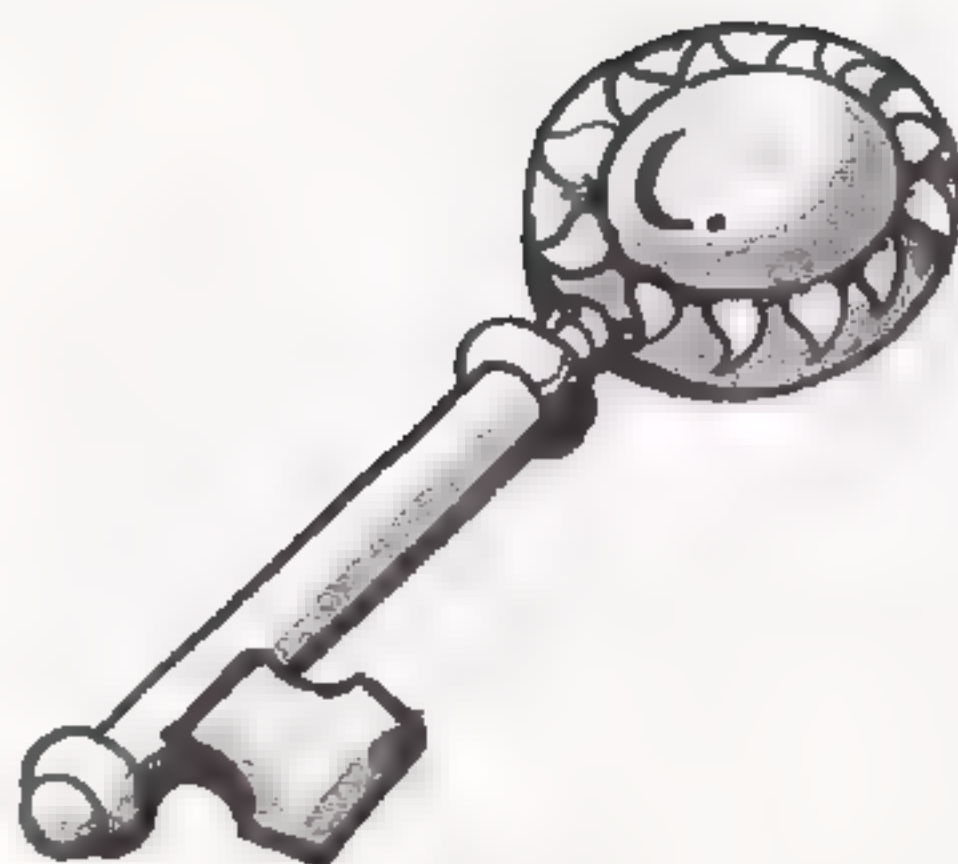
| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 城の西の塔の道具箱 | 水路を通るための潜水服 |

## 鉄の棒

先端が少し曲がっている鉄の棒。特に魔法がかかっているというわけではないが、細長い鉄の棒の特徴を活かした使い道があるはずだ。

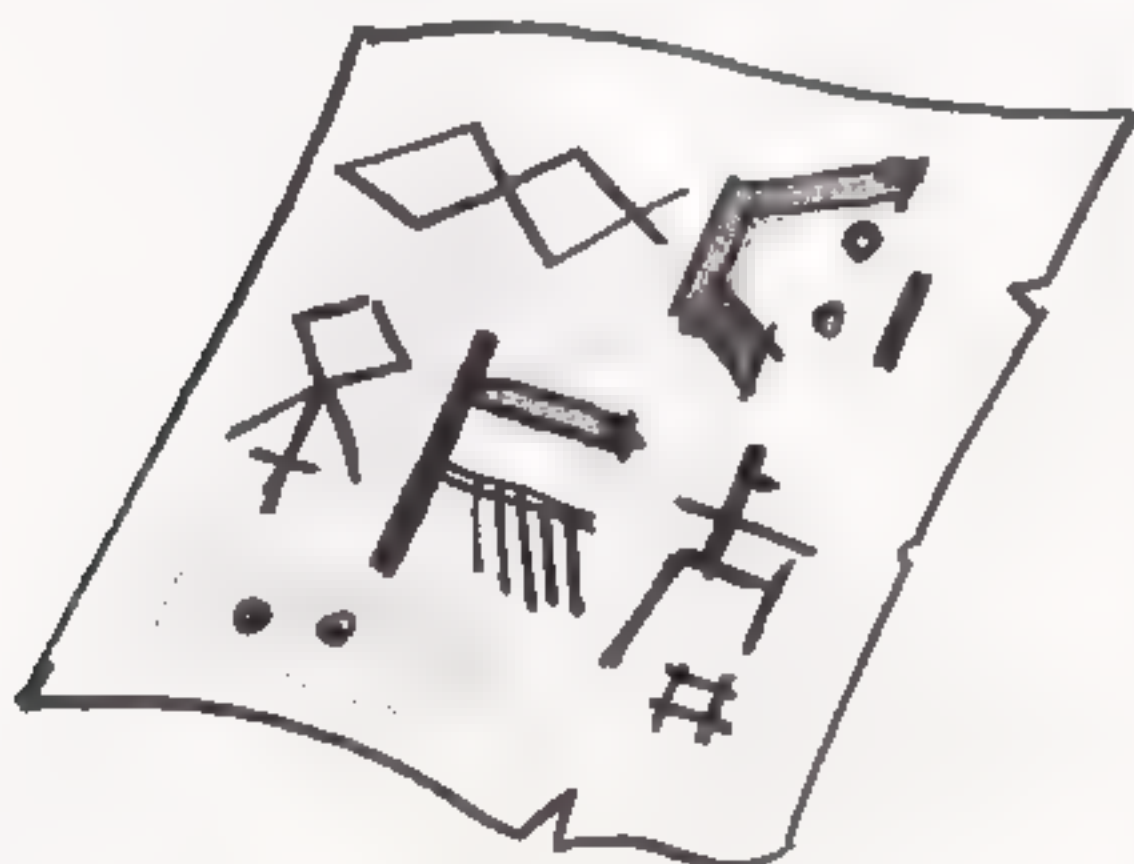
| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 城の東の塔の道具箱 | 水路の仕掛けを作動させる |

## 太陽のカギ

太陽の飾りが付いている鍵。銀製の月のカギと対になっていて、こちらは金でできている。昔から神聖な儀式だけに使われているようだ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
| --- | --- |
| 城の東の塔・ボグウィルにブルーストーンを渡す | 祭壇の間の鍵を開ける |

## 聖なる護符

表面に古代文字がかかれている、布製の小さなお札のような物。魔除けとは違うのだが、何か特別な霊力がかかっているようだ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
| --- | --- |
| 城の西の塔・祭壇の間の宝箱 | 西の塔最上階入り口の亡者の昇天 |

## 第四の宝玉

各地に分散して隠されている6つの宝玉の4番目。これらの宝玉はひとつひとつでは何の効果も持たない。6つで初めて役に立つのだ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
| --- | --- |
| 城の西の塔最上階 | デスマウンテンの封印を解く |

## 第五の宝玉

デスマウンテンの封印を解くために必要な宝玉のひとつ。これを集めさせることで誰かが勇者の力を試しているのかもしれない。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
| --- | --- |
| 船の中・フェルと話す | デスマウンテンの封印を解く |

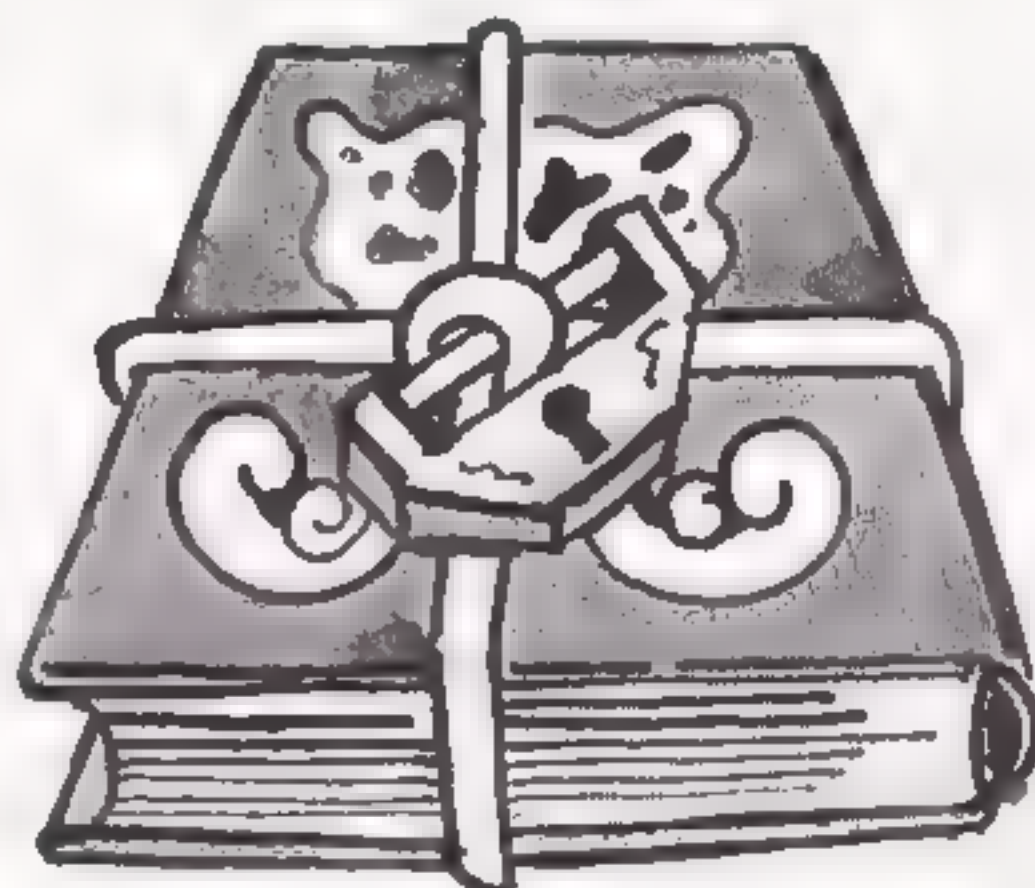
## 第六の宝玉

デスマウンテンの封印を解くために必要な宝玉のひとつ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| 船の中・フェルと話す | デスマウンテンの封印を解く |

## 封印の書

魔導書に似ているが、表紙が青くて魔導書よりも薄い。そして、内容は勇者にも理解できる言葉で書いてある。

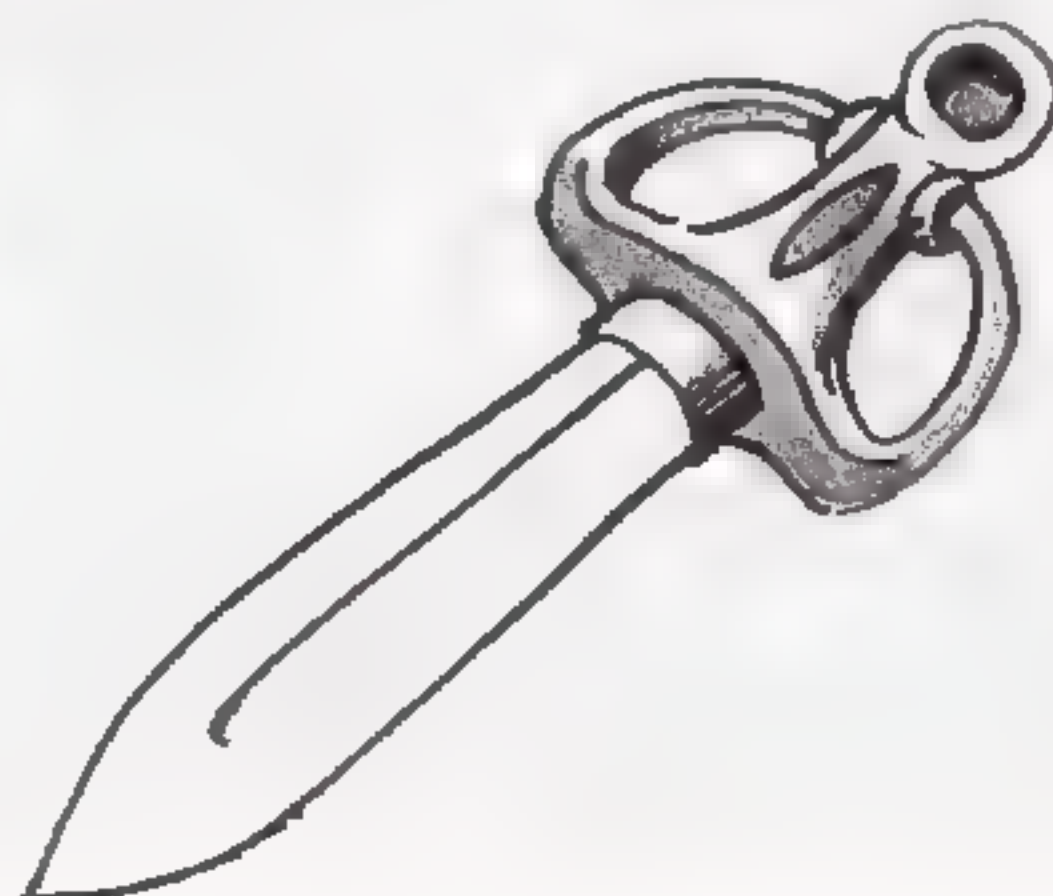
| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| デスマウンテン・老婆と話す | グレートソード消滅 遺跡の出入り・情報の入手 |

## ホーンの帽子

吟遊詩人からもらった帽子。詩人らしい帽子というより、魔術師がかぶるような、つばの広い皮でできたとんがり帽子である。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| デスマウンテン・老婆と話す | ホーンに渡す |

## 剣のカギ

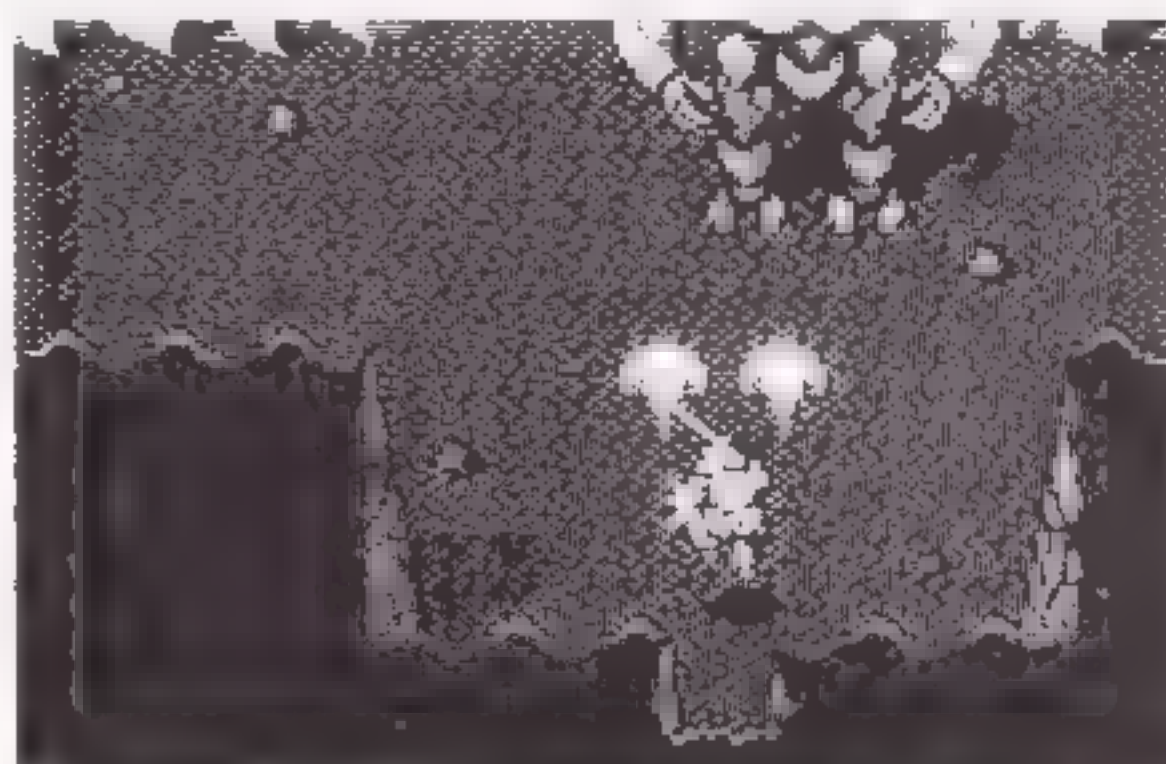
剣のような形をしている、鉄製の鍵。鍵というのは一般的に凹凸のある物だが、この鍵は秘められた魔力によって錠を開けるのだ。

| 入手場所・方法 | 用途・効果 |
|---|---|
| デスマウンテンの宝箱 | 剣の間の鍵を開ける |

# 剣(つるぎ)

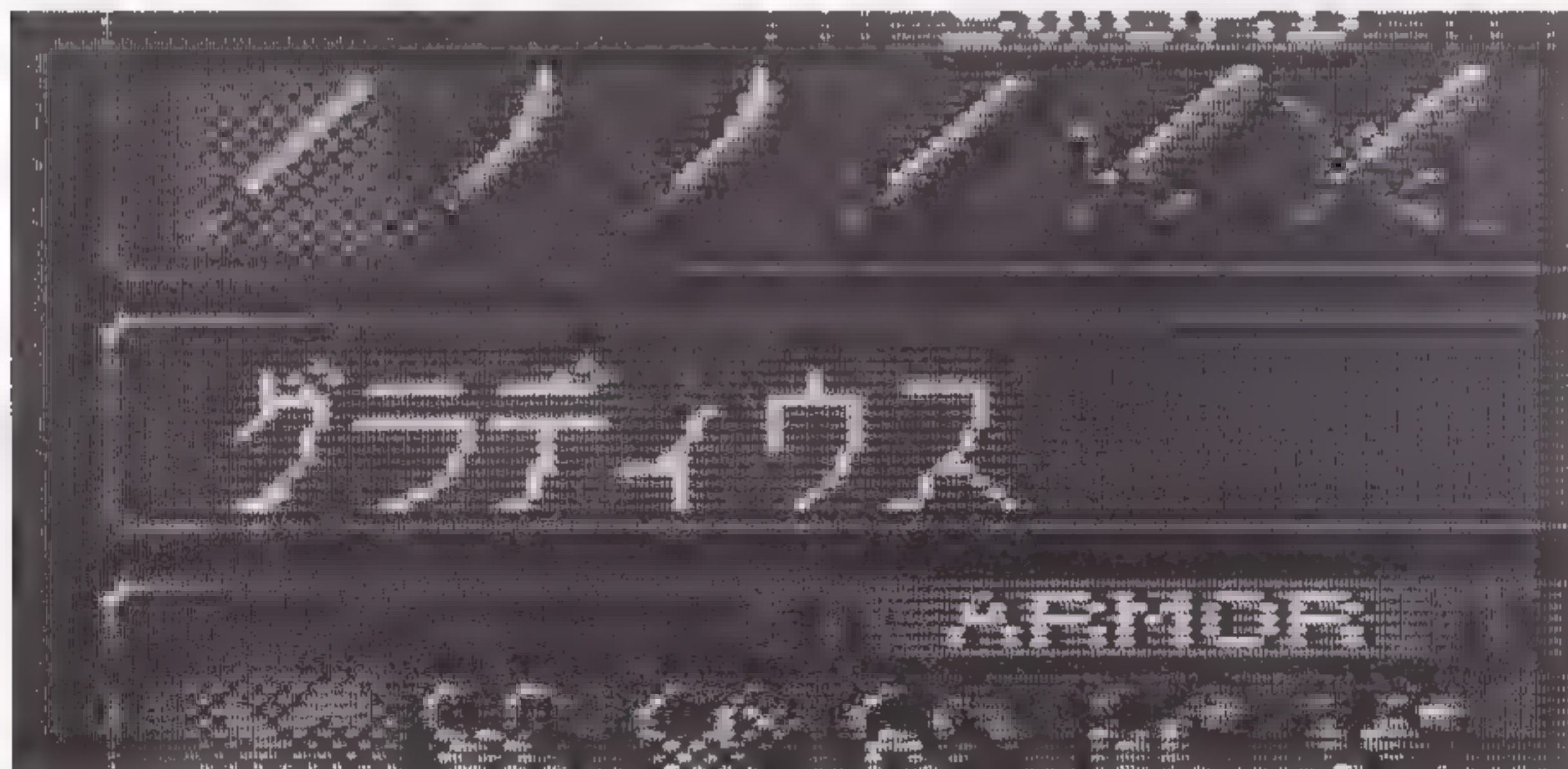
戦士たるラトクの唯一の武器は、剣である。前作では、わずかながらマジック・アイテムを使用することによって魔法を使うこともできたが、今回はそれさえもまったくない。ひたすら、剣だけで戦い抜かなければならないのだ。

そのかわり新しく使えるようになったのが、剣先からエネルギー弾を発して敵を攻撃する必殺技、フォース・ショットである。前作の対大ボス戦でマスターした技の延長ということで、ラトクはほぼ最初から使えるようになっている。実際問題として、前作の魔法は使い道がなかったので、はるかに戦いやすくなったといえるだろう。

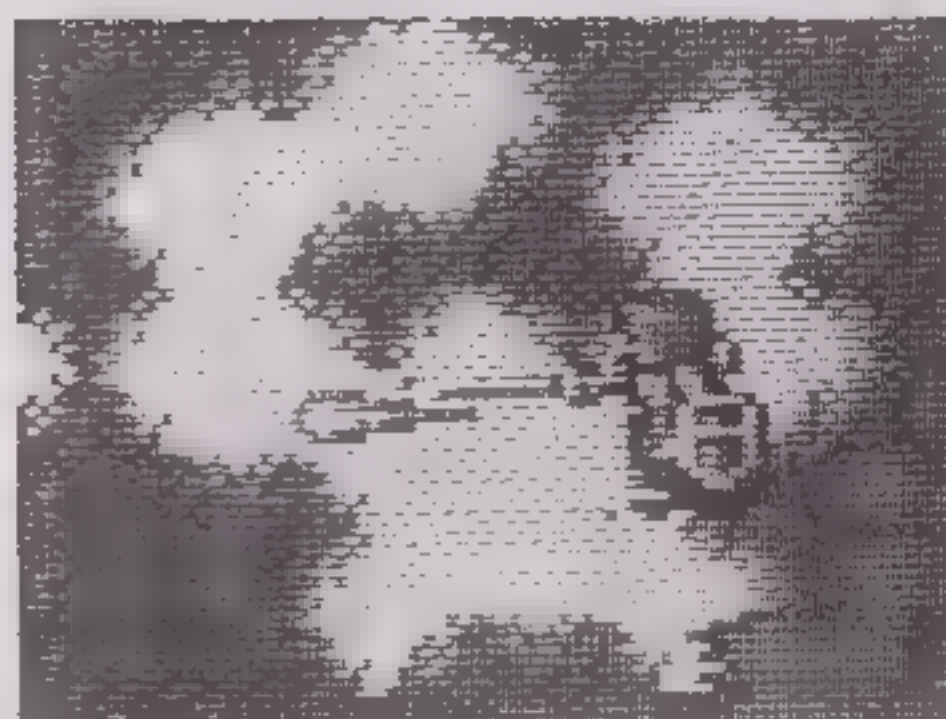
ただし、剣の種類によって、フォース・ショットの威力、形状とも異なってくるので、今回はその点を考慮して剣を選ばなければならない。とにかく最強のものを使えばいい、というわけではないのだ。

また、装備にかける魔法をかけ忘れると、効果が半減してしまうので注意。

⬆これが必殺フォース・ショットである。モンスターとの間合いが取れるので、戦いやすいのだ。

## 剣にかける魔法とその効果

**サーク独自の設定が、装備にかける魔法だ。魔法屋でかけてくれるがそれぞれのアイテムで値段が違い、いいものにかける魔法はやはり値段が高い。剣の場合は防具にかけるものほど重要ではないが、それでも魔法のかかっていない状態で使用するのは避けた方がいい。**

## ●グラディウス

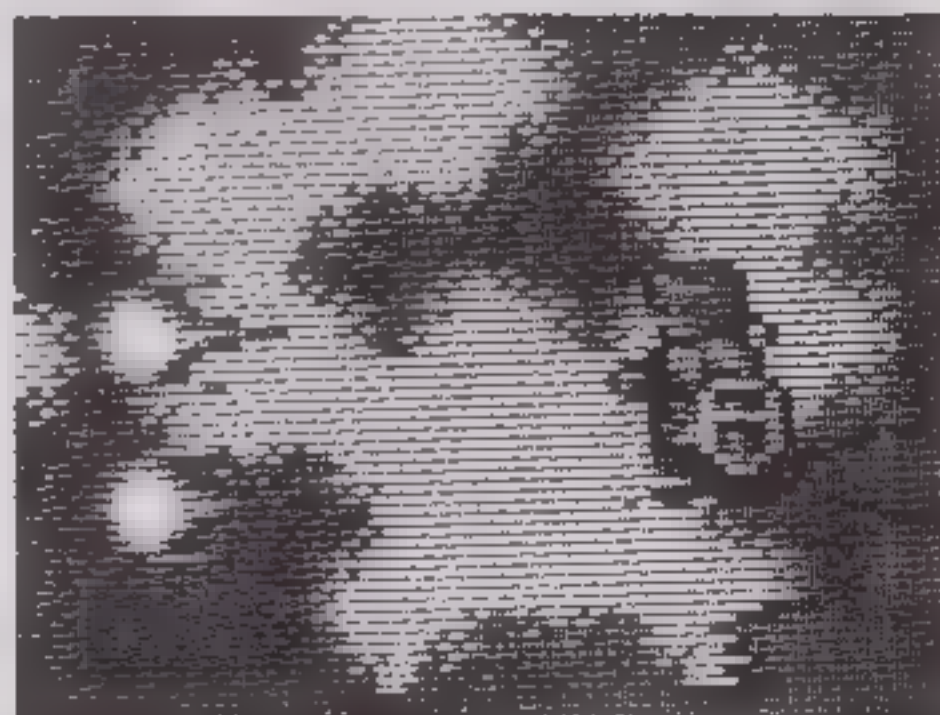
武器屋で売っている中では、一番安い武器。両刃のまっすぐな剣で、とても軽く、剣に慣れない者にも扱い易くできている。威力も値段相応といった感じで不満はないが、今までグレート・ソードを使っていたラトクには少し不安かもしれない。

| 攻撃力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 300 | 500 | 600 | 25 |

### フォース・ショット

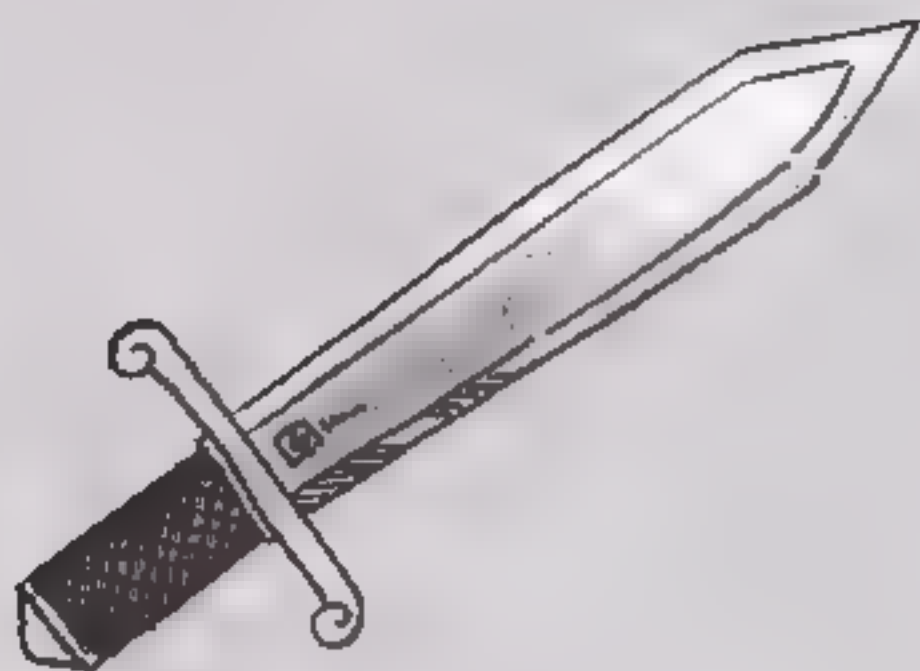
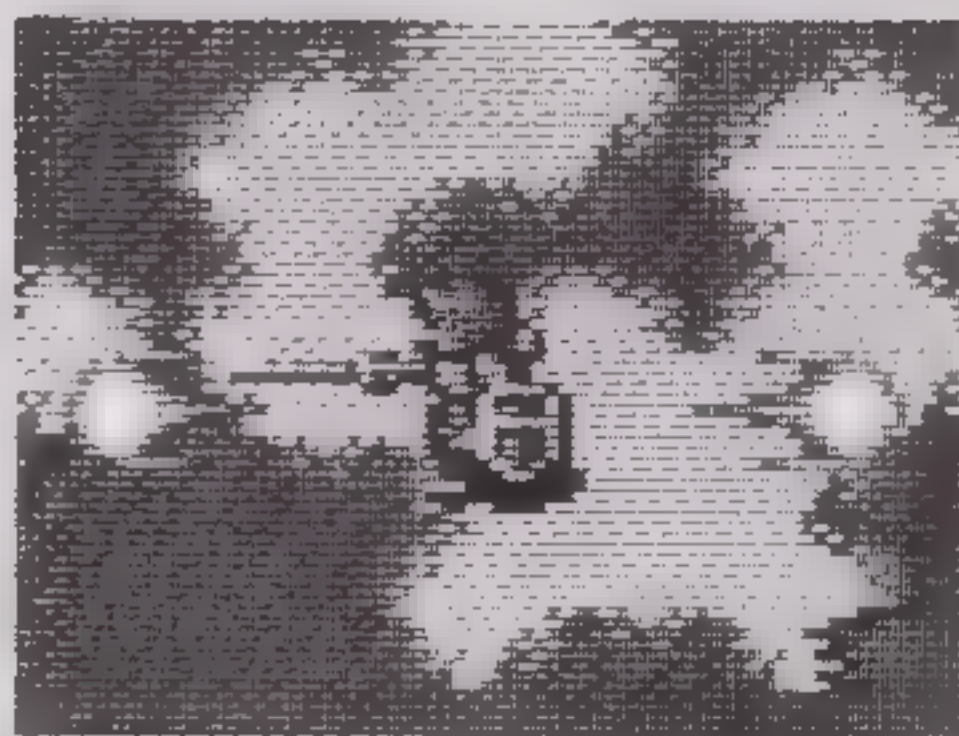
●ラトクの前方に1発だけフォース・ショットを発射する。

## ●ファルシオン・ソード

片刃で幅が広く、刃の部分が湾曲した剣。円月刀とも呼ばれている。グラディウスよりも重く、大きい剣なので、扱いは大変になる。それなりのレベルに到達しないと扱えないのは当然だが、大いなる破壊力は大きな手助けになってくれるぞ。

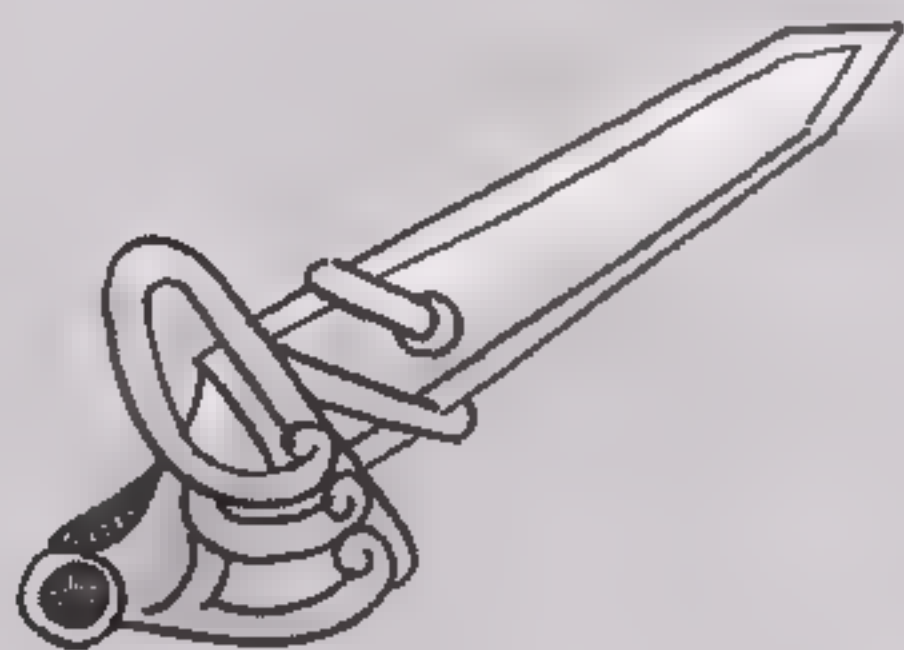
| 攻撃力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 400 | 3500 | 3900 | 31 |

### フォース・ショット

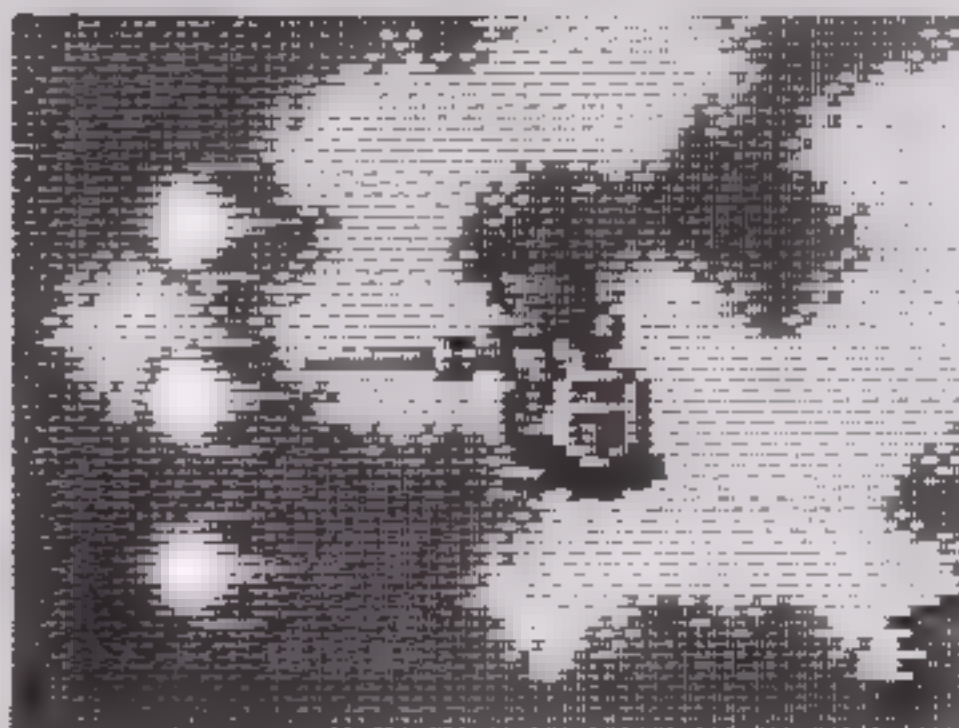
●グラディウスより攻撃力が高いフォース・ショットを2発発射。

## ●セーバー

イギリスではサーベル、日本語にすれば騎士刀などと言われている剣で、多くの剣士達に愛用され続けている。切れ味が非常に鋭く、打撃にも強く折れにくい。だが、数々の利点を活かすにも、この剣の重さに耐えられなければならないのだ。

| 攻撃力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 600 | 11000 | 6500 | 37 |

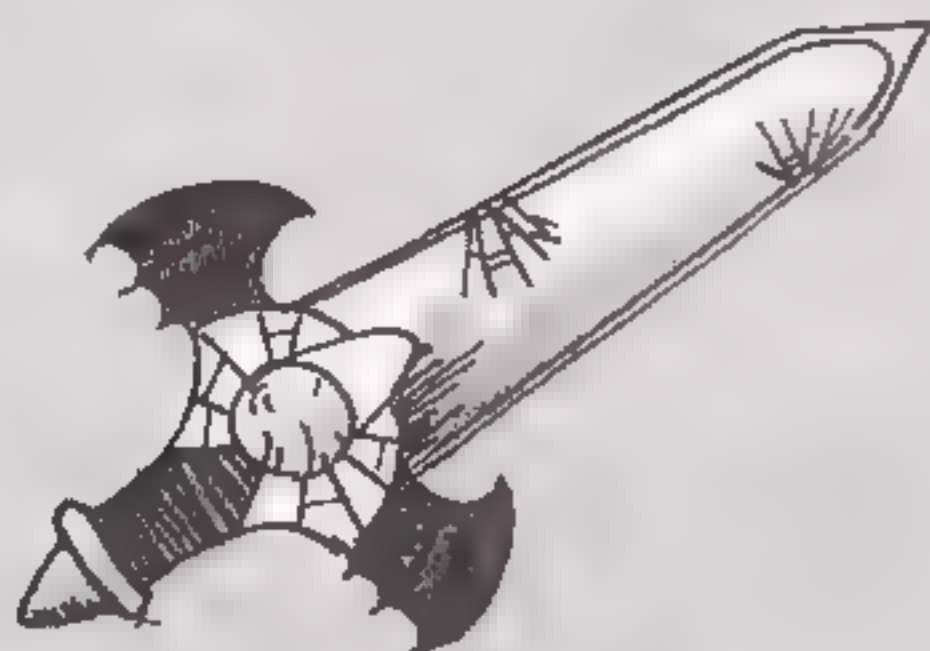
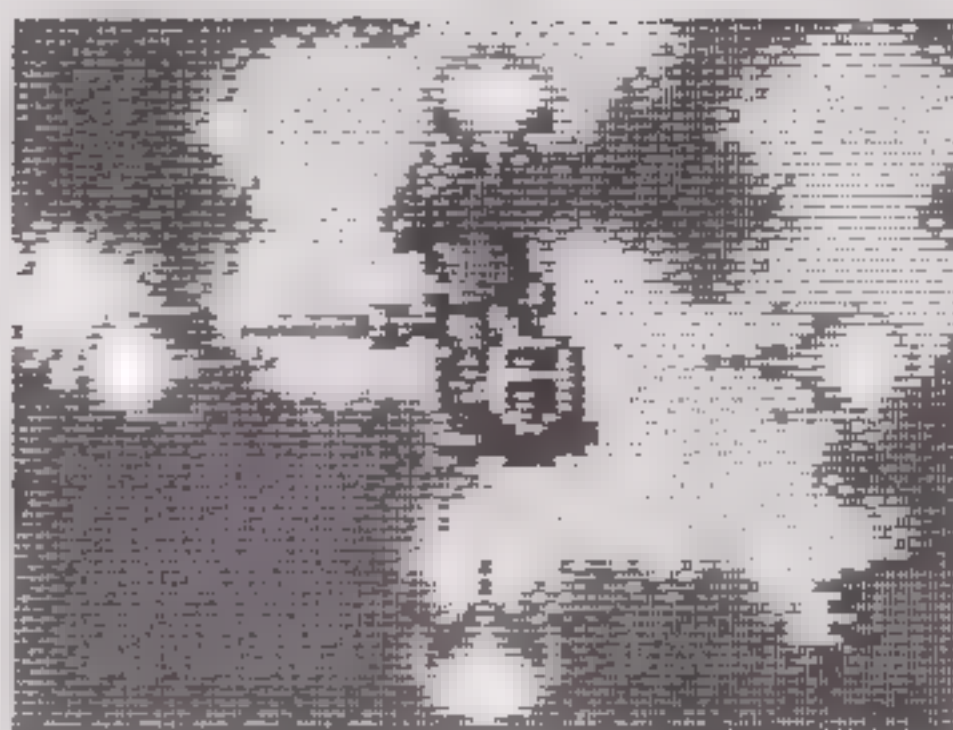
### フォース・ショット

⬅ラトクの前後にそれぞれ1発づつのフォース・ショットを発射。

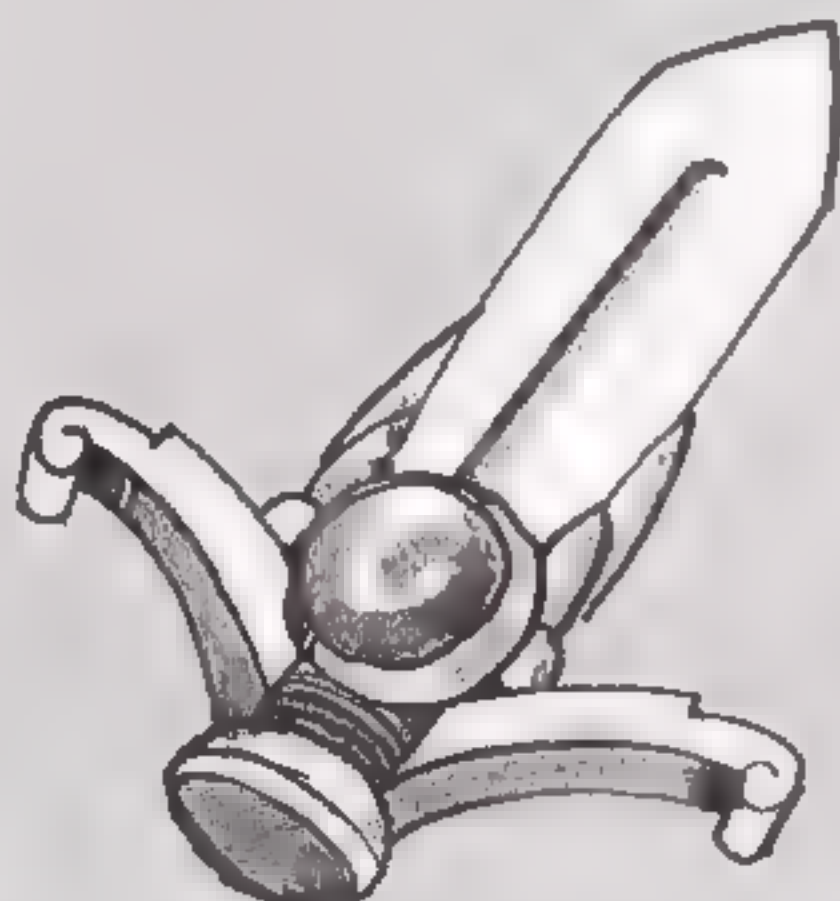
## ●ブロード・ソード

その名の通り、幅の広い剣である。大きさ、重さともに通常のレベルを超越しているだけに、威力は絶大。当然、この剣を振り回せるようになるには、かなりの鍛錬が必要になる。なにしろ、多くの戦士はこの剣を両手で使っているのだから。

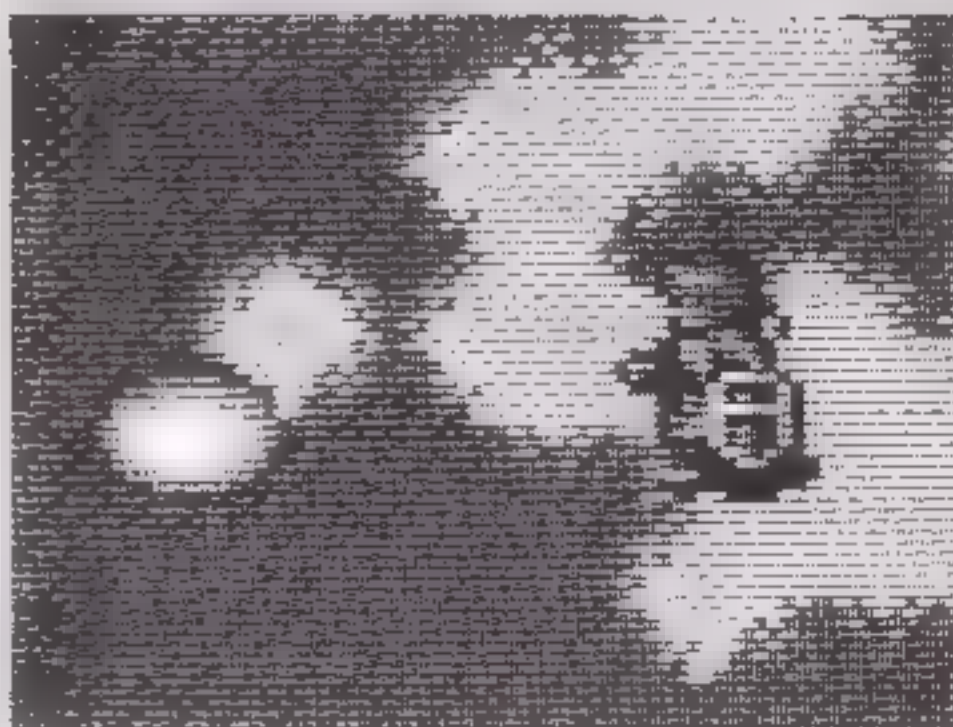
| 攻撃力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 900 | 20500 | 11000 | 43 |

### フォース・ショット

⬅前方に幅広く3発のフォース・ショットを発射する。

# ●グレート・ソード

3年前、バドゥーを倒したときに使った、サーク史上最強といわれる剣。だが、その間酷使されていたために、何もかもひどく痛んでしまっている。もう切れ味もなにもなくなっているので、このまま使い続けるわけにもいかないだろう。

| 攻撃力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 1500 | 測定不能 | 測定不能 | 測定不能 |

## フォース・ショット

◆ラトクを中心にして十字にフォース・ショットを発射する。

# ●サーク・ソード

戦神デュエルが用いていたという、神々の遺産のひとつ。ジン・オブ・サーク・ソードという精霊に支えられている。雷鳴剣ともいわれる剣で、切っ先から飛ぶ雷はすさまじい破壊力を持っている。これを手に入れるには、剣のカギが必要だ。

| 攻撃力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 3000 | 測定不能 | 測定不能 | 測定不能 |

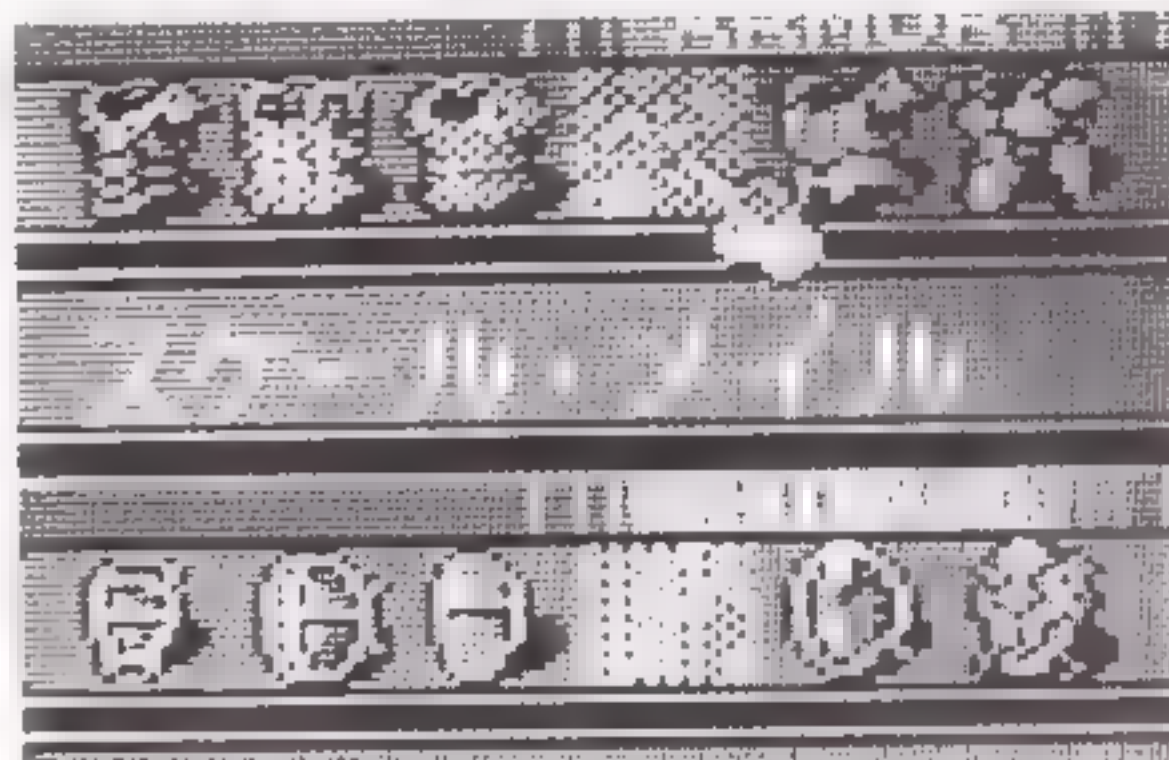
## フォース・ショット

◆前方に単発の「フォース・ボール」を発射する。

# 鎧(よろい)

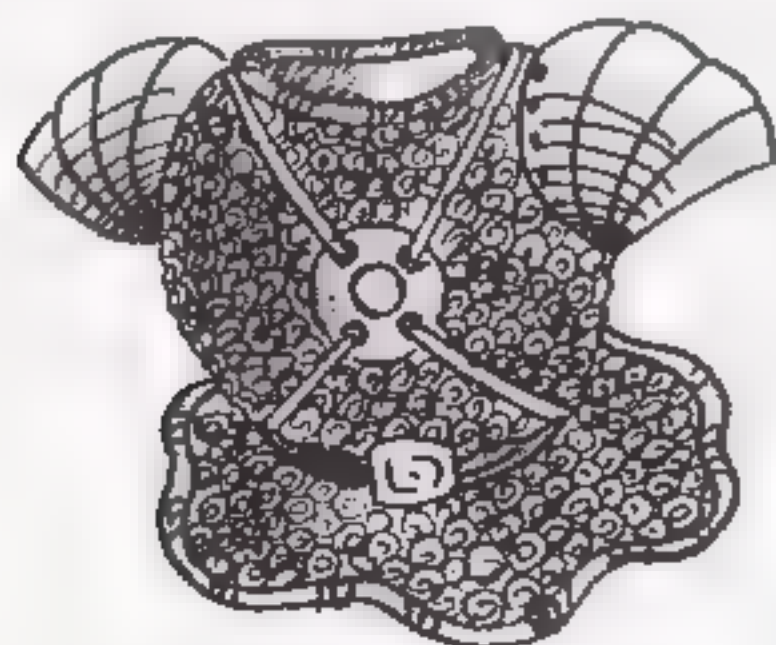
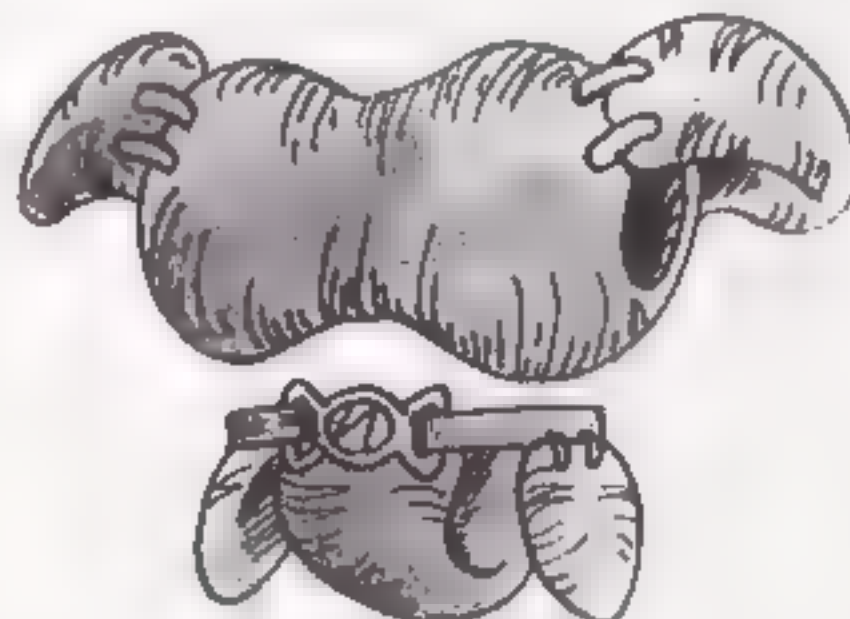
身体を守る防具として、戦士にはなくてはならない装備である。ほとんどのものが街にある店で買えた前作とは違い、今回は洞窟の中で発見したりすることもある。

しかし、基本的なラインナップは変わらず、おなじみの鎧が並んでいる。しかし、事情が違うのは前作で最強だったプレートメイルで、あれからずっと愛用していたらしく、ぼろぼろになっている。いくら2作目のシナリオだからといって、最初から主人公が強く、強力な装備を持っていたのではゲームにならないので（ウィザードリィじゃないんだから、ねえ)、そのあたりを考慮した設定なのであろう。でも、きちんと修理に出しておけば、いつかはまた着られる時がくるので安心して待っていよう。

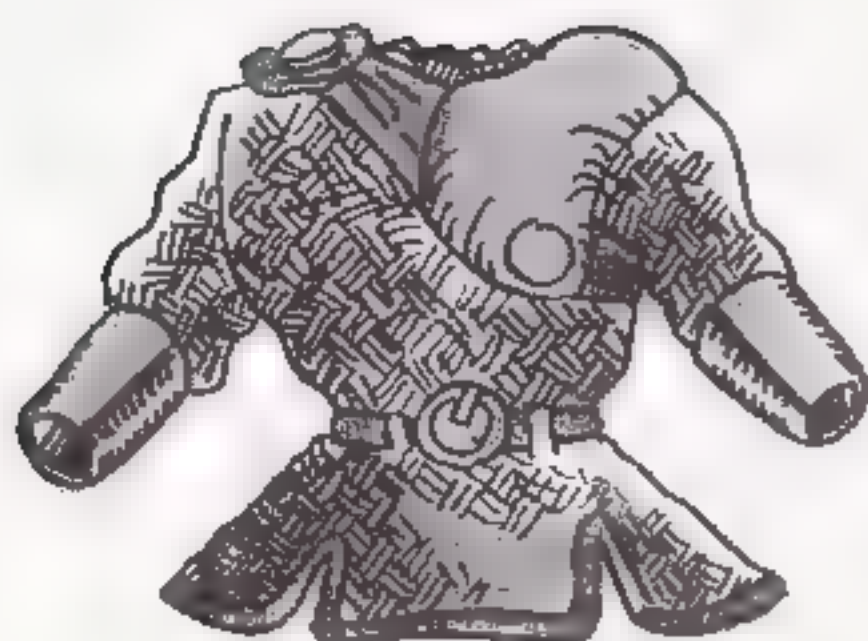
それから、鎧にも他の装備同様に、魔法をかけるのを忘れてはいけない。少々値段は張るが、防御力が段違いである。特に、思わぬ大ダメージを受けて即死、なんてことがずいぶん減るはずである。

↑鎧類がずらり勢ぞろい。いつでも好きな鎧に変えられるが不要になっても売却できない。

## レザー・アーマー

硬い皮でできた鎧。軽くて動きやすいが、防御力がほとんどない。町の武器屋で売っている物は、ドラゴンの皮でできているそうだ。大抵の戦士は鎧の下にこれを着ているのだ。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 300 | 700 | 500 | 25 |

## リング・メイル

小さな金属のリングをつなぎ合わせて作った鎧。町で売っている物は、リングが小さくたくさんつないである特製の鎧なのだ。少し重いが、剣による攻撃には断然強いぞ。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 350 | 4300 | 4000 | 28 |

## チェイン・メイル

金属の糸を編み上げてできた鎧。リング・メイルより重さはあるが防御力は非常に高い。町の武器屋で売っている物は、特殊な編み方がしてあるので、厚くて重いが動きやすい。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 600 | 14000 | 7500 | 32 |

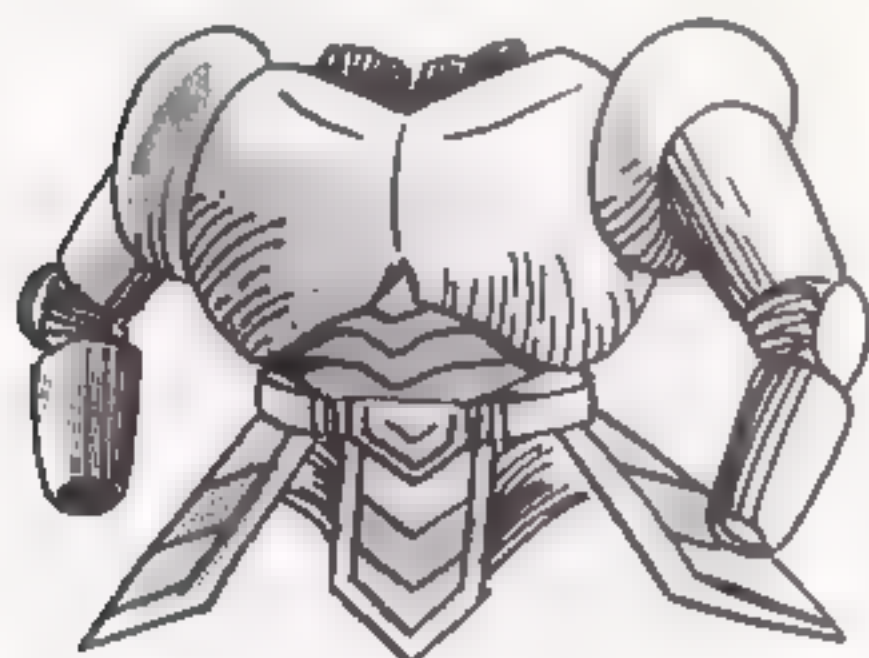
## スケール・メイル

皮の上に小さな金属板を無数に張り付けた物。外見がウロコを付けたように見えるところからスケール・メイルと呼ばれているが、ドラゴンなどの丈夫なウロコを付けた物もある。

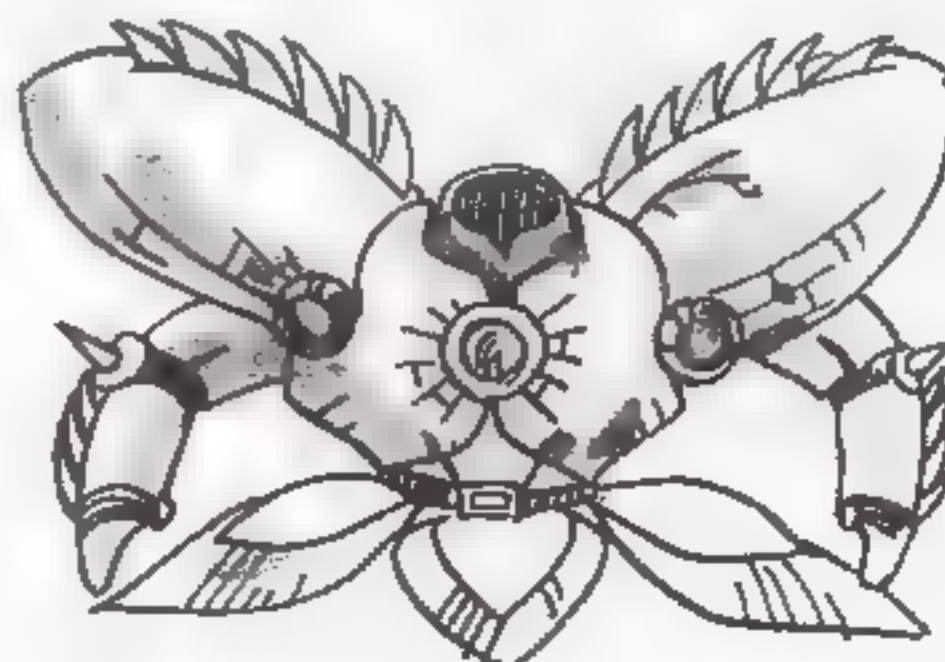
| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 750 | 22800 | 18000 | 37 |

## ブリガンディー

全身を覆うことのできる合金製の鎧。いわゆるフル・プレートの一種だろう。今までの鎧とは比べ物にならない重さだが、全身を守っているだけに防御力は抜群だ。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 1000 | 33000 | 28000 | 43 |

## プレート・メイル

サーク史上最強といわれる鎧。３年前「炎の砦」で手にいれた物だが、３年間の過酷な戦いで相当傷ついている。あちこちにヒビや深い傷があり、防御力もすっかり衰えている。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 1800 | 測定不能 | 測定不能 | 測定不能 |

# 盾(たて)

サークでは、盾の役割が思いのほか大きい。つまり、盾ひとつで得られる防御力が非常に大きな数値になるのである。その分、値段も十分に高くなってしまうのだが、「盾は後でいいや」なんて思っていると痛い目に会う。新しいエリアに入った時など、バランス的に苦しくなる局面も決して少なくないので、持っているだけの金額で買えるものはどんどん買っていってしまった方がいいようだ。

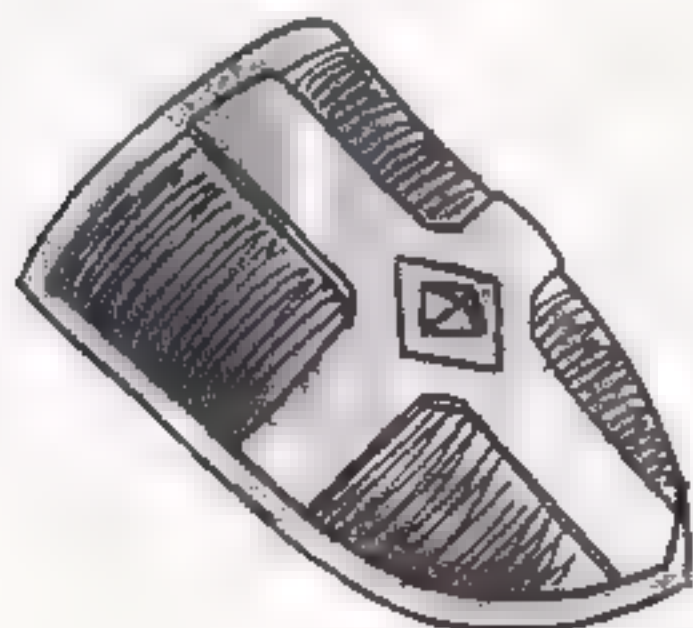
ラインアップは、基本的に前作と同じ。前作で買ったやつはいったいどうしたんだ、と言いたくもなるが、鎧同様に、それを言ってしまってはゲームにならない。納得いかないなら自分で理由でも考えてみよう。ちなみに、ナイツ・シールドは、やはり修理に出すことになる。

それから、魔法は必ずかけておく、という注意点も他の装備と同様。飛び道具で攻撃してくる敵の多い今回のシナリオでは、盾の防御力は、特に重要になってくる。魔法とあわせていくら、と考えよう。

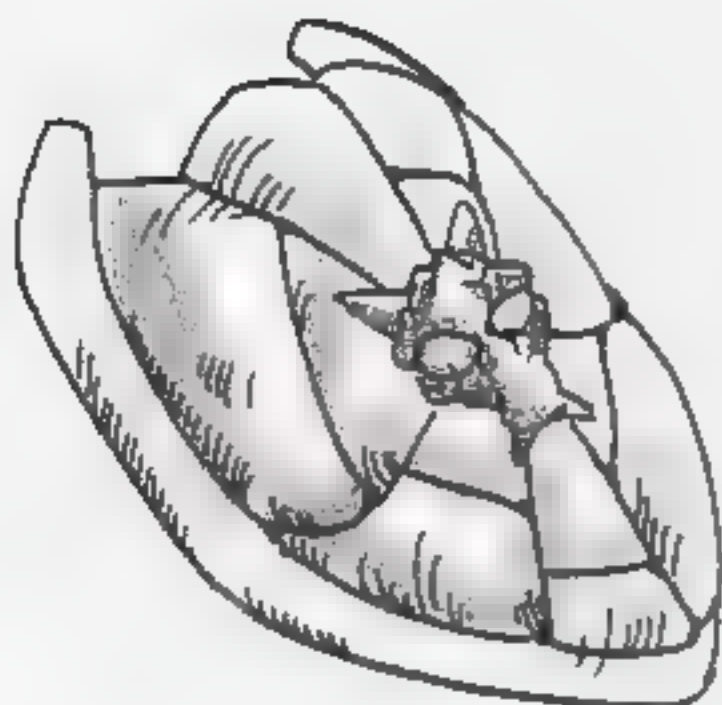
↑ずらりと並んだ盾の数々。剣と違って単純に効果の高いものを使っていればいいのだ。

## スモール・シールド

小型で軽く、扱いやすい盾。値段も安い。ただし、防御範囲が小さいことはもちろん、耐久力もあまりない。こまめに修理をすることが必要になるかもしれない。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 300 | 600 | 800 | 25 |

## ラウンド・シールド

スモール・シールドよりも少し大きい、丸い盾。角がないので、相手の剣をどこで受けても確実に避けられる。厚みがあるので少し重たいが、それだけ丈夫にできているということだ。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 400 | 3900 | 4000 | 29 |

## ラージ・シールド

その名の通り、大きいシールド。形はスモール・シールドと同じで、厚みはラウンド・シールドよりやや厚め。大きさは、首から腰のあたりまでを覆うことができるくらい。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 500 | 12500 | 7500 | 32 |

## タワー・シールド

細長い、塔のような形をしたシールドだから、タワー・シールド。幅はラージ・シールドよりわずかに小さいが、身を屈めれば全身を盾で隠すこともできる。さすがに重さは相当ある。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 800 | 18300 | 18000 | 38 |

## シルバー・シールド

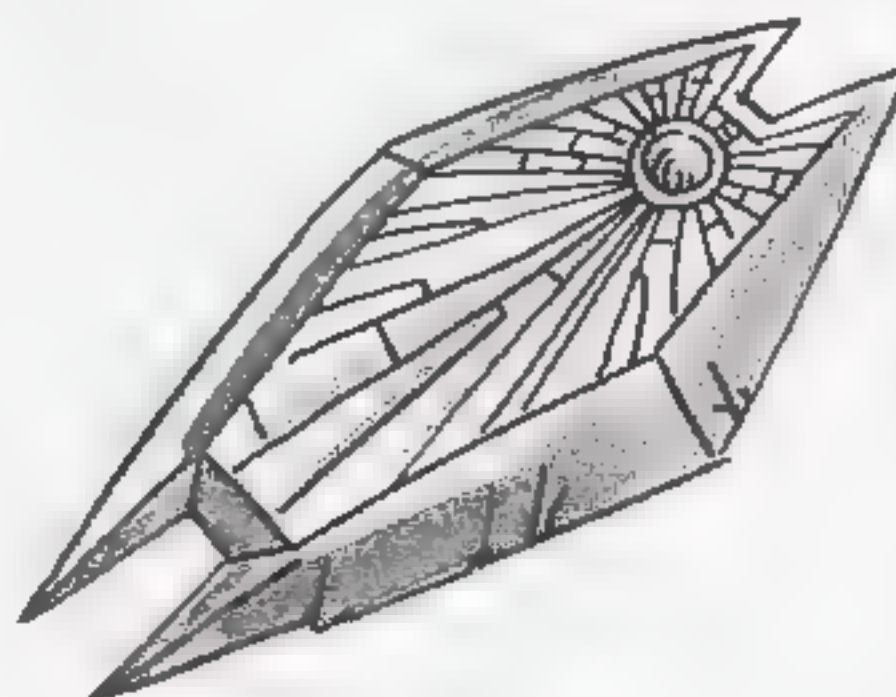
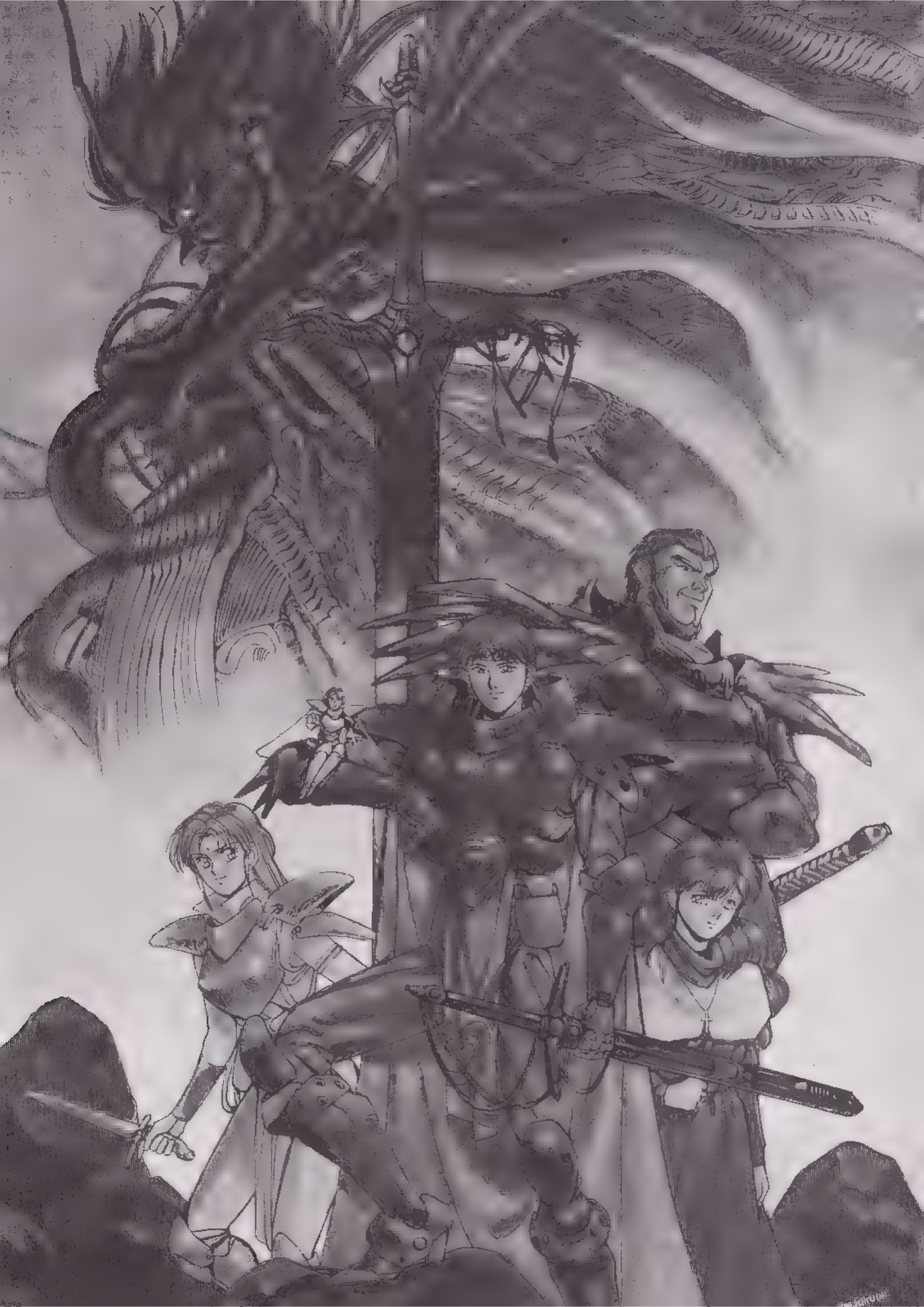
銀の合板を使って造った盾で、とても丈夫で防御力も高い。だが、その重さは常人の手に余る程で、この盾を自在に使いこなすには、相当のレベルを必要とする。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 1000 | 22500 | 28000 | 44 |

## ナイツ・シールド

サーク史上最強といわれる盾。3年前、ネムヌの町でたまたま売りに出ていた物を手にいれた。

| 防御力 | 価　格 | 魔法価格 | レベル |
|---|---|---|---|
| 1600 | 測定不能 | 測定不能 | 測定不能 |

アイテム図鑑

# Xak II
# プレイング・ガイド

RPGには、攻略ガイドがつきもの。マップにイベント、アイテムの入手等、必要な情報は数多い。XakIIの場合、アクション要素も強いため、イベントの進行は比較的一本道に近く、また、謎もそう難しいものはない。それでもつまってしまうことはあるだろう。ストーリーもアクションも存分に楽しみたいからこそ、ここで大筋をつかんでほしい。

# プレイング・ガイドの使い方

**データ的な要素はほかの項目でまとめているので、ここではストーリーを追いながらイベントの解説をしていくことにする。悩んだ時にその項目を探して調べることも可能だが、できればざっと読んで流れをつかむようにしてほしい。また、イベントとそれに関係するマップの位置は、クリアー手順の関係上、どうしても前後することがあるので、その点はご容赦願いたい。**

## エリアは6つ

ここでは、ゲーム全体をエリアによって区切っている。そして、この分類がそのままゲーム進行に対応しているので、これを章立てとした。まずはバヌワの町を中心としたフィールド上に展開する、森のエリア。次に、鉱山のダンジョンを中心とした結晶の谷のエリア。そしてダンジョンに終始するカウリャンの城、船上を舞台としたテレスの海と続く。その後、封印の神殿と、シューティングステージは、ふたつあわせてひとつのエリアとした。同じエリアに戻って展開するようなイベントはないので、たぶん混乱するような心配はないだろう。

## マップについて

フィールドとダンジョンを厳密にわけることができないのが、Xakシリーズの特徴だ。とにかく、そのエリアで移動する範囲をマップ化していく。当然、攻略要素の強いダンジョンのほうを重点的に解説しているので、マップ攻略に役立ててほしい。

また、シューティングステージなど、攻略上位置を把握する必要がないものについては、あえてマップ化していない。しかし、いずれにしても、マップは攻略の助けでしかない。最初から頼ろうとはせず、あくまで困ったときの味方として利用するのが理想だ。

## その他の注意点

アイテム、モンスター等については、文中に注釈なく登場させている場合が多い。これらの具体的なデータについては、それぞれの項目を参照してほしい。特にモンスターに関しては、プレイング・ガイドと同様なエリア分けによって分類しているので、それぞれを照合しながら攻略に役立てることができるはずである。

それぞれのエリアの扉には、ごく簡単にまとめたそのエリアの概要が書かれている。これは、内容を参照する際のガイドとして用意したものだ。流れを見るだけであれば、ここだけを見てもなんとかわかるだろう。

# 森のエリア

**XakⅡのシナリオは、いきなり森の中から始まる。最初のエリアは、ここからもう始まっているのだ。感覚的にはいちばん長いエリアで、内容のバリエーションも豊か。町あり、フィールドあり、ダンジョンあり、その他ありのぜいたくなエリアだ。もちろんそのぶんイベントも多いし、ストーリー性も豊かだ。最初ということもあってか、のんびりできる楽しいエリアだということもできるだろう。**

## ✩エリアの特徴

このエリアには、ざっとわけても6つの舞台がある。ボローズの森、バヌワの町、聖なる巨木から天空の橋、彼方の森、宝物庫の洞窟、ボグレウスの洞窟、である。これらの場所の設定もさまざまで、ごく普通のフィールドから、ダンジョン、町はもちろんのこと、橋のシーンなどひじょうに個性的だ。そういう意味ではひとつのエリアというにはあまりに広いが、ストーリー的にはここまででひと区切りなのである。最初のエリアなので、ひと通りこのゲームの様子を知るのに好都合な構造になっている。シナリオに沿って自然に進んでいけるはずだ。

## ✩モンスターについて

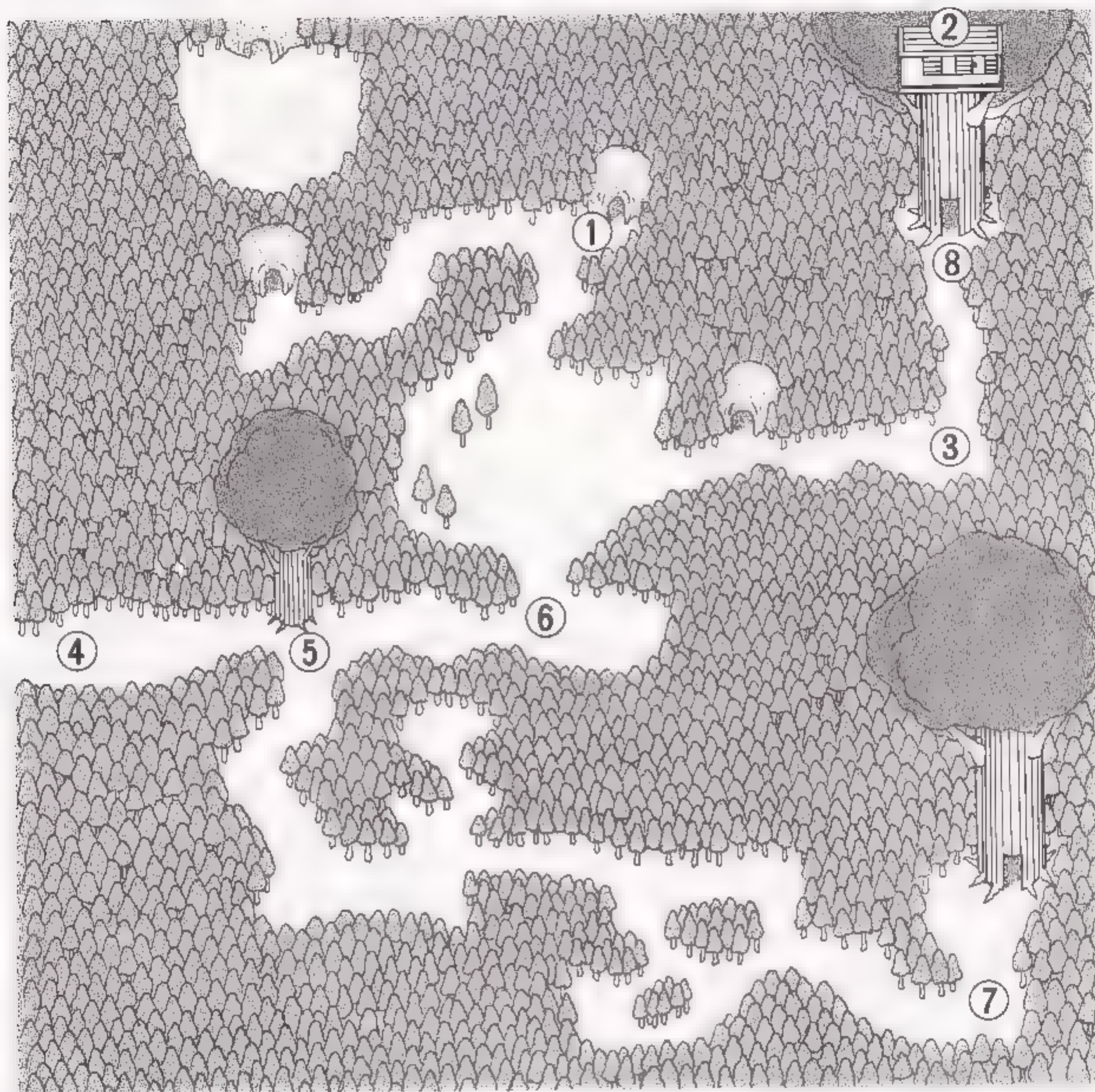
スタート直後はひたすらレベルアップに励むことになるので、敵モンスターもそれにふさわしい弱いやつらが揃っている。しかし、レベルが上がるごとに経験値稼ぎの対象モンスターを変えていかなければならないので、敵もそれなりにパワーアップはしてくる。スライムのたぐいでも飛び道具を使うやつが出てくるが、まだまだ可愛いもの。恐れるには足りない。このあたりでは、足場の悪い橋のうえでのハーピーの攻撃が少々危険である。

注意しなければならないのは、洞窟に出現するモンスターたち。フロッグGの大群など、レベルが十分でないとあっさり殺されてしまう危険もある。さらに、クライマックスのボグレウスの洞窟までいくと、かなり強いモンスターも出てくる。こいつらに余裕で勝てるようになってからボグレウスと戦おう。

## ✩イベント

このエリアは、とにかくイベントが多い。オープニングからして、すでにイベントである。シャナとの出会いから物語は始まり、バヌワの町で、目的を与えられる。後は、シャナラムの鏡など、必要なアイテムを探し、新たな道を切り開いていく。ホーンやリューンとの出会いも、重要なイベントだ。

聖なる巨木から彼方の森に抜けてからは、戦いが中心になっていく。それでも、魔導に関するイベント、サイテンの人形など小さなイベントが続き、ふたりのボスを倒すと、眠り姫ミューンを発見するこのエリア最後のイベントに至る。

イベント消化、アイテム入手の過程で、バヌワの町へは幾度となく戻らなければならないだろう。特に魔導書入手のイベントはヘタをするとハマるので、必ず一度町に戻るようにしたいものだ。

# ボローズの森

①北の洞窟
②森の家
③旅芸人達
④バヌワの町へ
⑤シャナの縛られていた木
⑥スタート地点
⑦リューンとの再会
⑧聖なる巨木

## シャナとの出会い

ボローズの森をさまようラトクとピクシー。どうやらこの森には結界が張られているらしい。その時、出口を探していたピクシーが何やら見つけたようだ。急いで駆けつけてみると、木に女の子が縛りつけられていた。彼女の名はシャナ。たいそう無愛想だが、助けてくれたお礼に、町まで案内をしてくれる。

# バヌワの町

①道具屋
②病院
③町長の家
④魔法屋
⑤教会
⑥武器屋
⑦酒場

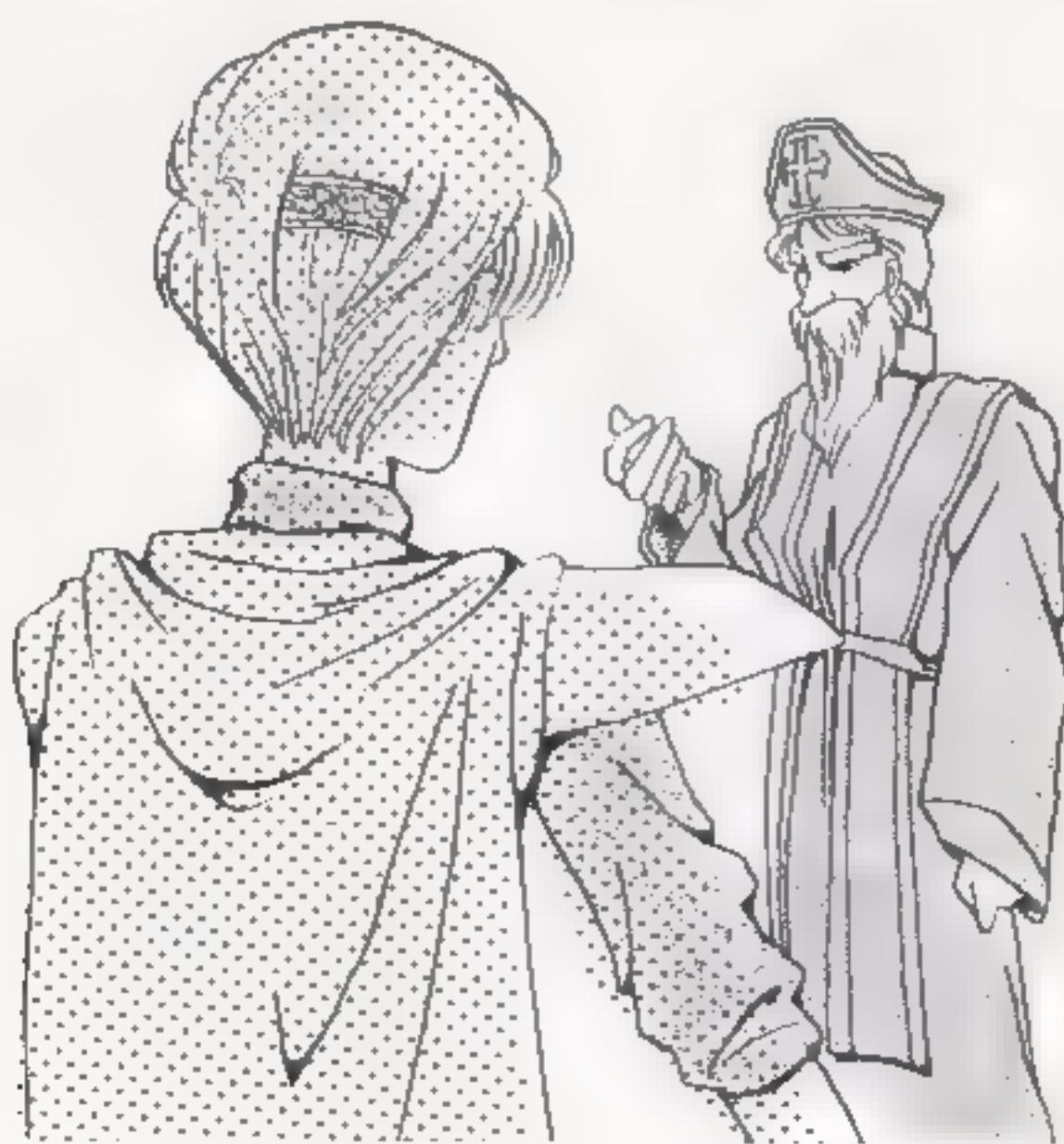
## 病院へ

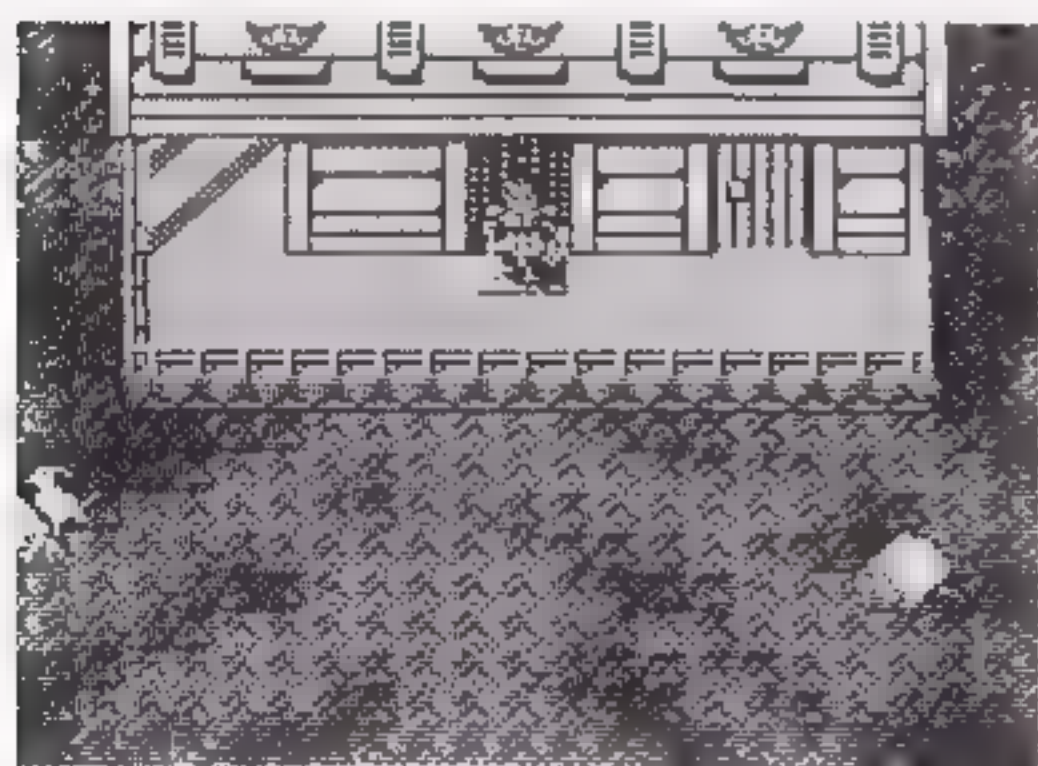
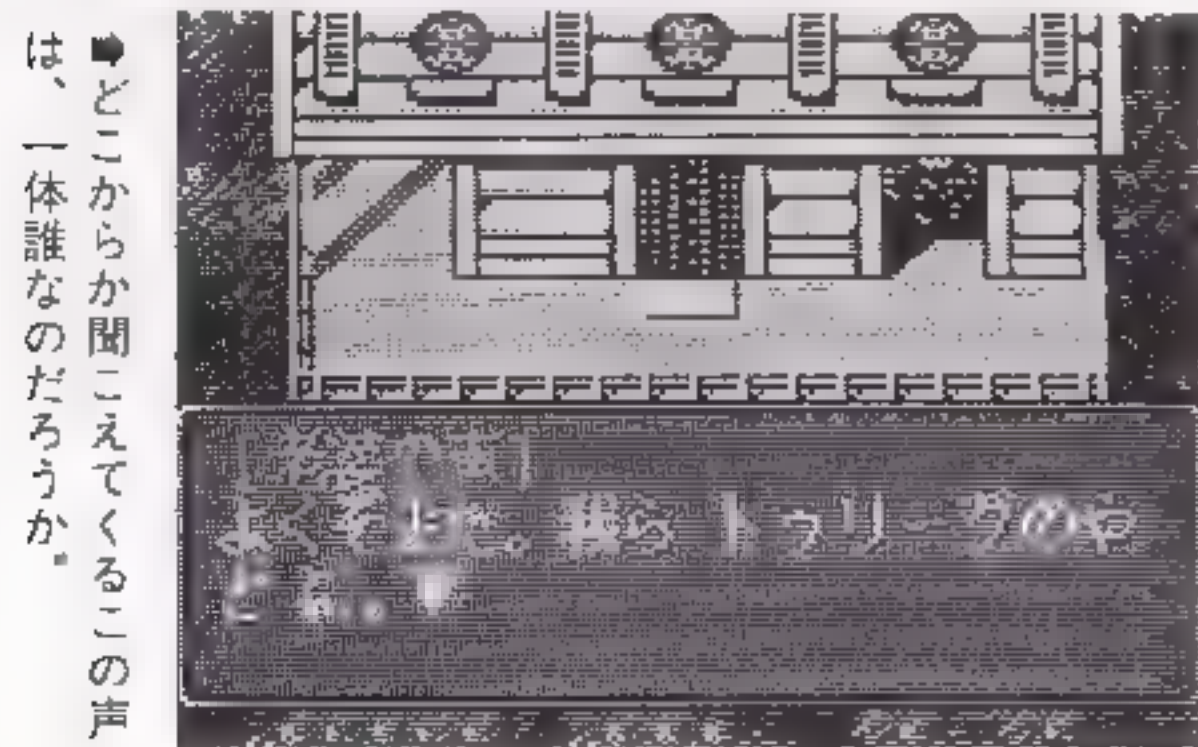
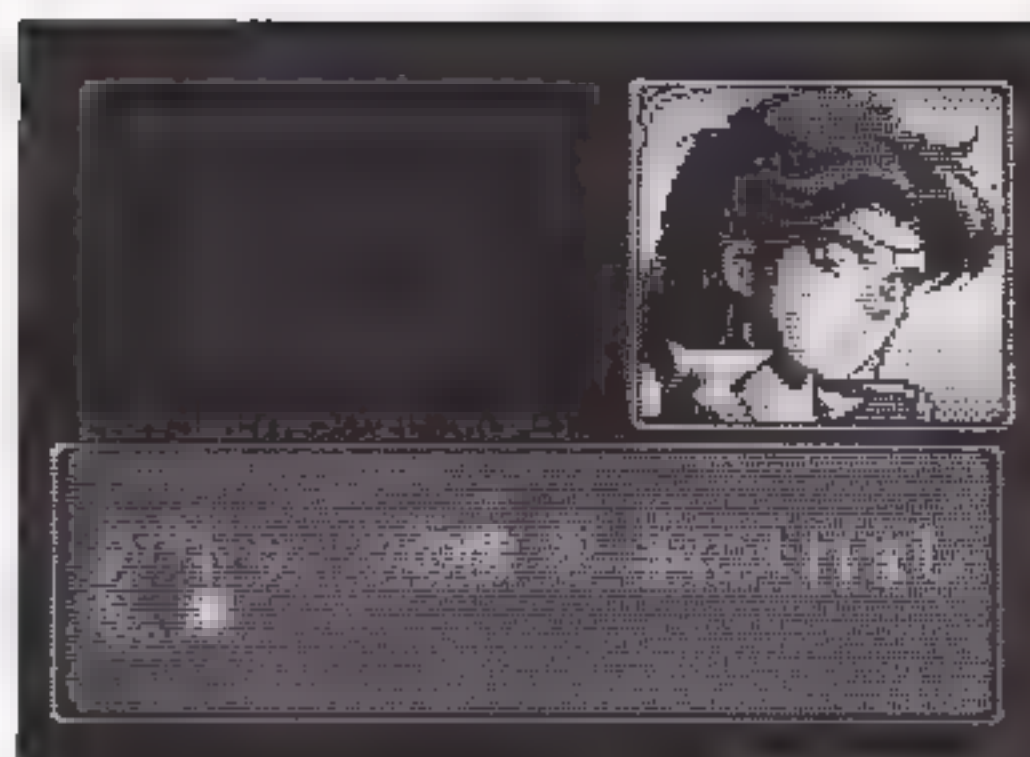
気丈に振る舞ってはいるが、シャナは怪我をしているようだ。助けついでに病院まで送ることにした。しかし医者は留守中で、いたのは看護婦のみ。シャナのことを知っているようなので、シャナをあずけ、医者を訪ねて酒場へ。ついでに町の人々に父の消息を聞いてみることにした。

## 町の人々

酒場を訪ねると、看護婦の言っていたとおり、医者のバスパが飲んだくれていた。さっそく自己紹介をして、父ドルクについて聞いてみると、バスパは昔ドルクと共に城で働いていたという。しかし、先の国王が亡くなり、城を出てからは会っていないそうだ。だが、ここでがっかりするのはまだ早い。バスパは最後に武器屋のジークなら何か知っているかもしれないと教えてくれた。さっそく武器屋へ駆け込んでみると、人懐っこいおやじが話かけてきた。彼が武器屋のジークだ。彼はラトクの身につけている装備がくたびれているのを見ると、うちに預けてくれたらタダで打ち直してやると持ちかけてくる。そこで思い切って預けると、店で一番安い装備一式をプレゼントしてくれた。とりあえずこれで装備は整った。しかし、思い出したようにラトクが父ドルクのことを訪ねると、「知らん」と言ったまま口を重く閉ざしてしまった。それどころか、いままであんなに愛想がよかったのに突然ぶっきらぼうになってしまった。いったいこれはどうしたことだろう。これ以上話は聞けそうもないので、とりあえず他の家をあたってみることにしよう。

## 牧師の依頼

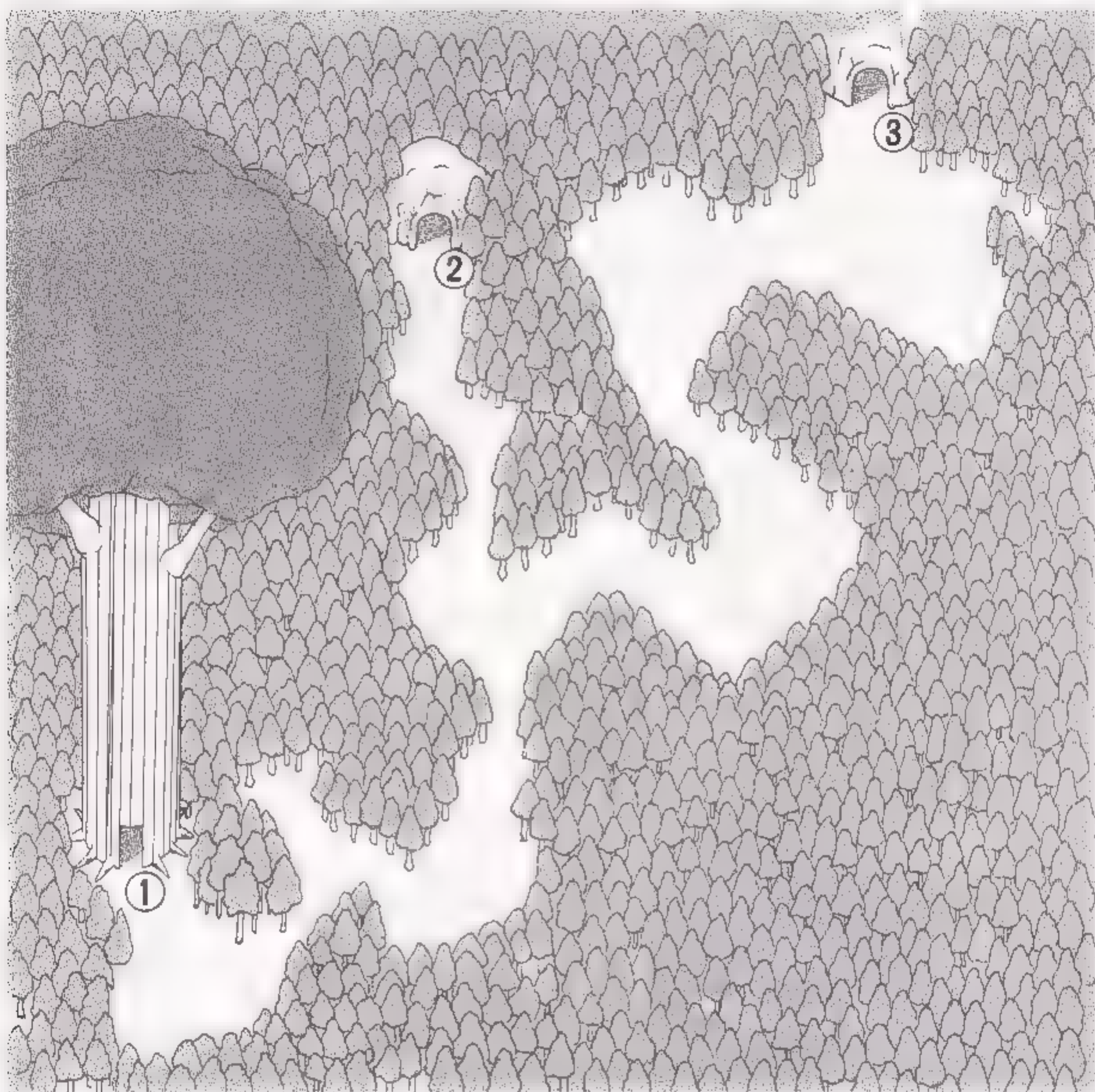
町の人々はどうやら父の消息については何も知らないようだ。それに、森の種族シャナにあまりいい感情を抱いていないらしい。森の娘を連れてきた、と人々の目は厳しい。シャナの警戒心が異常に強いのは、こういった町の人々のせいなのではないだろうか。また、町の人々は何やら隠している様子が伺える。〝あの方〟の存在だ。道具屋の娘などはあからさまで、つっこんで聞くと全く別の話題に転換してしまう。いったいこの町を守っているという〝あの方〟とは誰なのだろう。　さて、疑問は残るがとりあえず町長の家に行ってみよう。町長はどうやら問題をかかえているようだ。ラトクを見ると、教会に行ってとりあえず牧師の願いを聞いてくれと言う。すぐに教会へ行こう。牧師の話によると、ボローズの森には魔物が巣くっており、そのことに相当頭を悩ませているようだ。ぜひ魔物を退治してくれと頼まれる。牧師様の言うことは断れない。ここはひとつ引き受けるとしよう。これがラトクの最初のクエストだ。出発する前に、一度病院でシャナに会っていくことにしよう。森について何か知っているかもしれない。

# 森の導き

病院へシャナを見舞いに行くと、すこし回復していた。ラトクは牧師に頼まれて、森の魔物を退治しに行くことを話した。突然怒りだすシャナ。森のことは森の民である彼女にまかせろというのだ。だが、いくら気が強くても怪我をした女の子。彼女に行かせるわけにはいかない。しっかり養生しろというラトクの言葉にシャナは折れ、かわりにタウトゥークの像を手渡してくれた。これは古くから森の民タウトゥークに伝わるもので、これを持っていれば森の木の精霊が導いてくれるのだそうだ。これから森を探索しようというラトクにとって、これほどうれしいものはない。準備が整ったらさっそく森へ出発だ。ボローズの森に入ると、どこからともなく声が聞こえてきた。森の木の精霊が導いてくれたのだ。さっそくタウトゥークの像をかざすと樹木がさっとわかれ、今までなかったはずの道があらわれた。これで森の奥へ入ることができる。

⬅森の北東にある太い木の上には、一軒の小屋が建っていた。

➡どこからか聞こえてくるこの声は、一体誰なのだろうか。

⬅シャナの渡してくれるタウトゥークの像は、あとあと役にたつ。

➡タウトゥークの像をかかげると森の精霊が奥へと導いてくれる。

# 森の家

ラトクが森の導くままに進んで行くと、やがて一本の大きな木にぶつかった。シャナの縛られていた木よりもずっと大きな巨木だ。その木にははしごがかけられていて、上ることができるようになっている。上ってみるとそこは家になっていた。ここは森の家と呼ばれるところなのだ。しかし、人の気配は全くしない。ドアをたたき、家の中をのぞいてみた。その時、どこからか老婆の声が聞こえてきた。声の主を探してみるが、まるで見あたらない。その声はラトクが来るのを待っていたのだという。なぜ、そしていったい誰なのか。声はその問いには答えず、ラトクに北の洞窟に行って、鏡を取ってくるようにと言った。その鏡は、この森の民の王であったシャナラムの鏡なのだそうだ。どうやらその鏡を取ってこなくては先へは進めなさそうだ。早く取ってくるのだ、という老婆の声を背に、ラトクは森の家をあとにすることにした。さあ、次は北の洞窟だ。

# 彼方の森

①天空の橋へ
②宝物庫の洞窟
③ボグレウスの洞窟

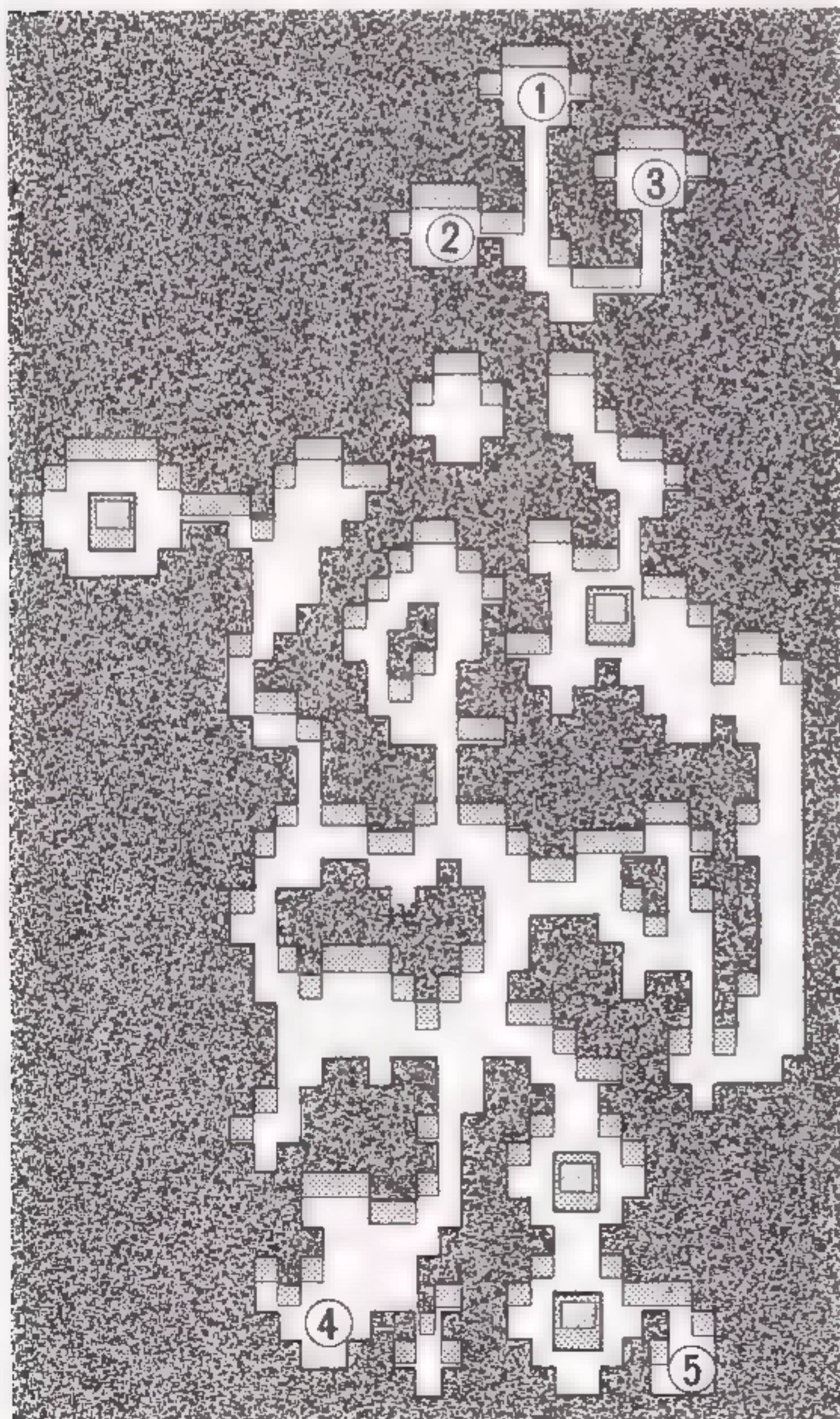
## 森の奥へ

天空の橋を渡りきり、聖なる巨木と同じような巨木を降りれば、そこはもう彼方の森だ。この森の奥に目指す魔物がいるのだろうか。襲ってくるモンスターも今までとは違って、確実に強くなっている。森はそう広くはないので、早く魔物を見つけだしたいものだ。

# 宝物庫の洞窟

## 蛇の鍵と蛇のリング

彼方の森はそう広くはない。巨木を降りたらまっすぐ北へ進めば自然と森の奥へ行くことができる。途中出くわすモンスターはこの際構わずにほっておくのが妥当だろう。ヒットポイントは温存しておかないと、あとで困ったことになるかもしれない。

森の奥でラトクはふたつの洞窟を見つけることができた。そのうち森の西側にあるのがこの宝物庫の洞窟だ。この洞窟は"宝物庫"と言われるだあって、宝箱が山ほどある。しかし、洞窟の中を歩きまわっても扉に鍵がかかっていてあけることができない。この向こうには宝箱が眠っているというのに・・・。最初にこの洞窟に入った時には変な男の霊からアイテムをもらえるだけだ。ここは涙をのんで、いったん出るとしよう。もしかしてとなりの洞窟に何かあるかもしれない。とりあえず森の東にある洞窟に入ってみよう。入ってすぐに東の方へ進んで行くと何やらヒソヒソと話し声が聞こえてくる。声のする部屋に入ってみると、なんとベッドが置いてあるではないか。洞窟にはそぐわない、ちょっと怪しい雰囲気だ。ピクシーにベッドの下を調べるように言っても相手にしてくれないので、なつかしのラビーに頼んで調べてもらおう。すると蛇の鍵が落ちている。

①魔導書上巻
②蛇のリング
③トラップ
④入り口
⑤アマドゥクの塚

## シャナラムの鏡

森の家をでて、北の洞窟へ意気揚々と歩いていくと、突然結界が張られて攻撃ができなくなった。驚いて、よくあたりを見まわしてみると、人が数人木の陰にかたまっている。彼らは旅の芸人達で、結界の張られているこの森から出られなくなって困っていたのだ。突然の結界は、彼らのうちのひとり、吟遊詩人のホーンがモンスターよけに張っていたものだった。ホーンは町への道を尋ねてくる。そこでラトクがタウトゥークの像のことを話すと、それをゆずってほしいと持ちかけてきた。この像がなければラトクは町へ帰ることができない。だが、ここは人助けを優先してゆずってあげることにしよう。ホーンはお礼にガントレットをくれる。

さあ、これで引き返すことはできなくなった。北の洞窟へ向けて、再出発だ。この洞窟はひとつの大きなほら穴になっている。そして奥にはめざす鏡の入った宝箱が。ラトクはさっそく宝箱に手をかけた。すると、どこからともなく声が聞こえてきた。この宝箱を守るものだ。そして声が消えると同時にG・トードの集団が襲ってきた。さっさと倒して、シャナラムの鏡を手に入れるのだ。

## 再び森の家へ

どうやら無事にシャナラムの鏡を手に入れることができたようだ。それならもう、こんなところに長居は無用だ。タウトゥークの像がないので、町に帰ることはできない。そうなれば行く場所はひとつ。あの老婆の声のする森の家だ。そういえば、鏡を手にしたらまたくるようにと言っていたんだ。すぐに戻らなければ。ラトクがふたたび森の家へやってくると、誰もいなかったはずの家の中に人影が。なんとそこにはシャナの姿があった。この森の家はシャナの家だったのだ。シャナはもう怪我はすっかり大丈夫だといっているが、町を抜け出してきたようだ。その時、再会のあいさつもつかの間、またあの老婆の声がしてきた。そして、答えようとするラトクのうしろからはシャナの叫び声がした。どうやらこの声の主はシャナの死んだおばあさんであるらしい。しきりに呼びかけるシャナ。だがやはり姿は見あたらない。声は淡々とラトクに向かって話し続けた。巨木にかかる天空の橋を渡って、彼方の森を目指せ。シャナはまだ動揺の色を見せている。どうやらこのシャナラムの鏡は天空の橋を渡るのに必要になるらしい。

## 聖なる巨木

森の家の声＝シャナのおばあさんの声に言われたとおり、ラトクは天空の橋を渡って彼方の森を目指すことにした。シャナから再びタウトゥークの像をもらったので、これで町にも帰ることができる。天空の橋へ出発する前にしっかりと準備をしていくことを忘れずに。町の人々の噂では、天空の橋はボローズの森にある聖なる巨木からかかっているらしい。そしてその巨木のあるところへは、また森の木の精霊が導いてくれる。ボローズの森にまた、新たな道が開かれた。今度は南へ向けて。

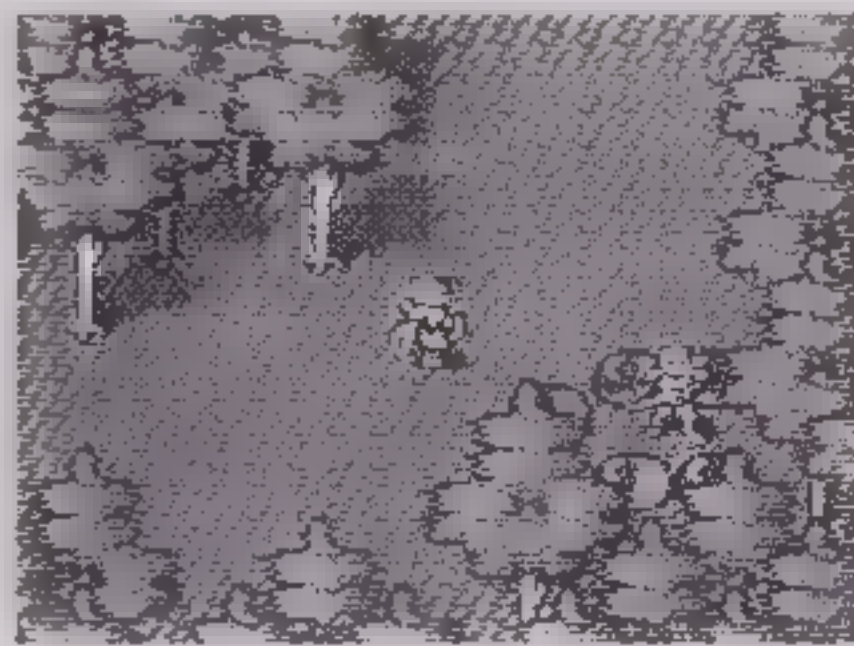
新たに開かれたボローズの森を探索しつつ抜けて行くと、どうやらやっと巨木が見えてきた。喜びいさんで近づいていくと、何やら見た覚えのある人物が数匹のスライムに囲まれている。思わず立ち止まると、彼は魔法で、すべてのスライムを葬り、こちらへ近づいてきた。なんとあのリューンではないか。まさかこんなところで出会うとは。かれはシャナラムの秘宝とやらを探しているらしい。

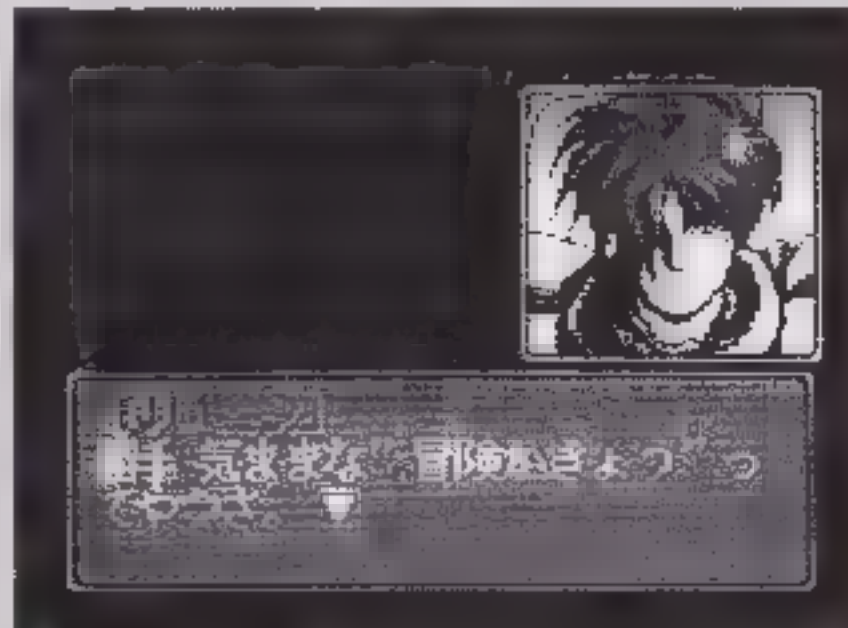
## 大空の橋

リューンは再会のあいさつもそこそこに、おまえに関わるとロクなことがないと、さっさと行ってしまった。あっけにとられてこんなところでぐずぐずしていはいられない。気を取り直して聖なる巨木に近づいてみよう。シャナラムの鏡さえ持っていれば、この巨木に上ることができる。リューンの上って行く姿が見えた。彼が何を目指しているのかはわからないが、こちらも急いで上るとしよう。

上ってみると、なるほど橋がかかっている。これが天空の橋なのか。ところどころ穴のあいたぼろぼろの古ぼけた橋だ。気をつけて行かないと下に落ちてしまうことになる。ここから落ちたら助かることはまずないだろう。しかも空からはハーピーの攻撃だ。空を飛んでいるため、こちらもジャンプしなければ攻撃することはできない。橋の穴とハーピーの攻撃をうまくかわし、天空の橋を渡りきれ。向かいにそびえる巨木にたどりつけば、そこは目指す目的の地、彼方の森だ。

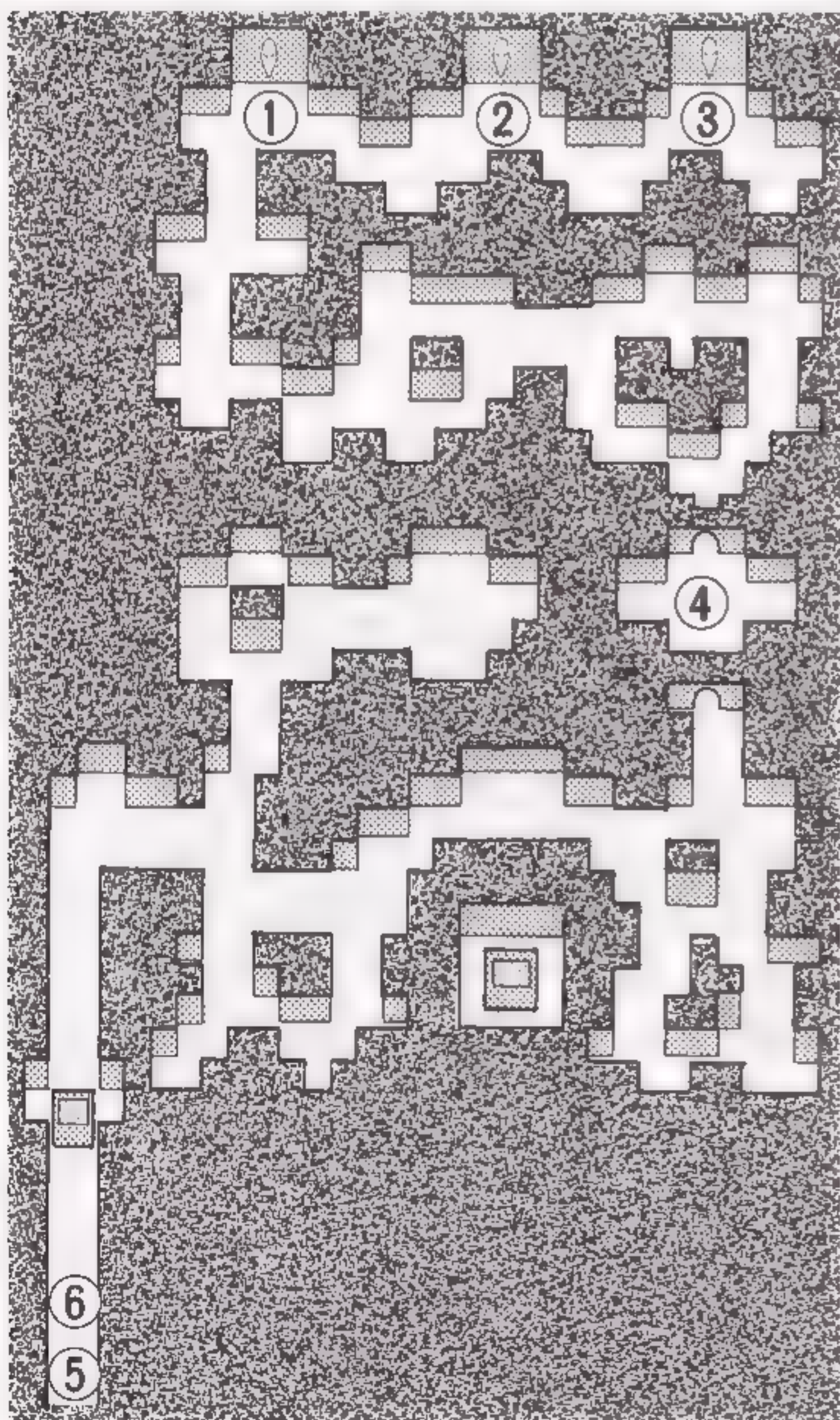
### ●リューンとの再会

前作のサークをプレイした人にはおなじみのリューン・グリード。彼は3年前のバドゥー襲来の時、果敢にもサラマンダーに挑み、無念にも倒れた放浪の戦士だ。最終的にはラトクにグレート・ソードをゆずり、自分は身を引くという形になってしまった。ラトクには何かと挑戦的な態度をとっていたが、それ以来ラトクとはあまり関わりを持ちたくないようだ。彼はシャナラムの秘宝を探しているといって天空の橋を渡って行ったが、シャナラムといえばラトクの持っている鏡もそうだ。また何か関わりを持ってくるのだろうか。

●あそこでスライムに襲われている奴はもしかして・・・

➡今回もまた、リューンの活躍が期待できそうだ。

# ボグレウスの洞窟

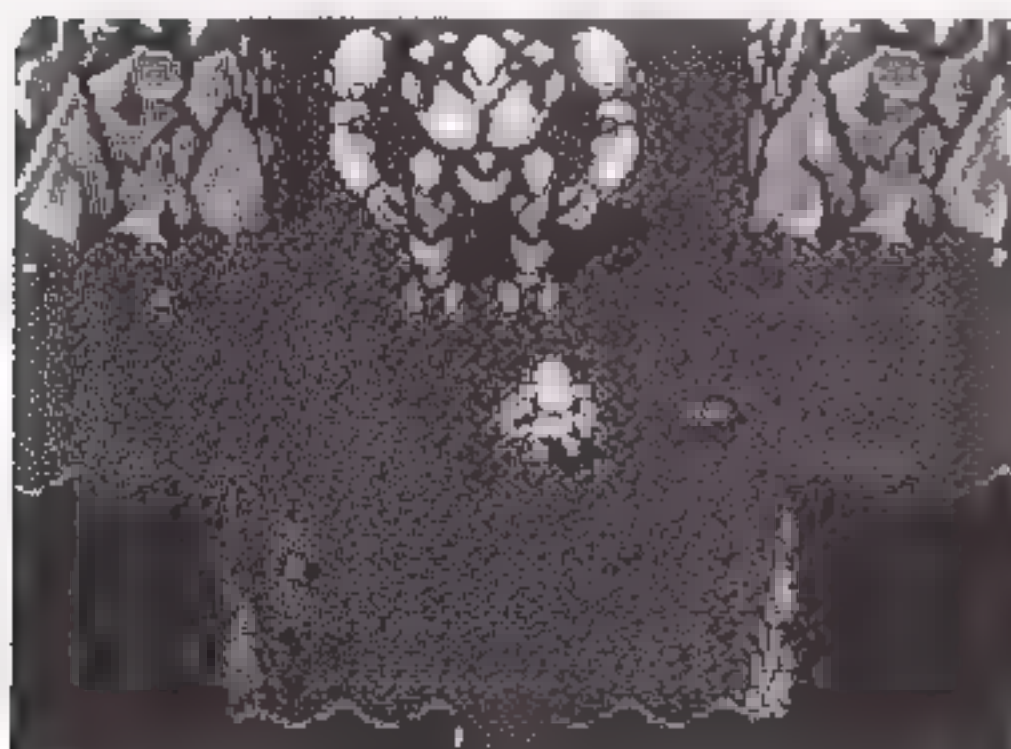
## 森の魔物との対決

宝物庫の洞窟では、何だかわからないアイテムと、ちょっと怪しい感じのする宝箱を見つけただけだった。これ以上この洞窟では何かを見つけることはできないだろう。どうやら宝物庫の洞窟は本当に宝を隠してあるだけの洞窟らしい。ラトクはあきらめて、もうひとつの洞窟を調べてみることにした。

さて、ここまで調べてみてまだ目指す魔物は見つからない。あと調べ残しているのは、ここの洞窟だけだ。たぶんここが本命だろう。覚悟を決めたらさっそく潜ってみることにしよう。この洞窟は、前にきたときに入ったベッドのある部屋以外はほぼ一本道になっている。そしてその道には宝物庫の洞窟にあったのと同じ、つららの落ちてくるトラップが仕掛けられている。ここでまだ、つららにあたって死んでしまうようなレベルだったら、先に進むのは少々厳しいかもしれない。なにしろこの一本道は前の洞窟にくらべ、長くなっているのだ。それに、襲ってくるモンスターも強い。はやる気持ちをおさえ、ここは慎重に進んだほうがいいだろう。もしまだレベルが足りないと思ったら、戦ってレベルを上げ、バヌワの町までいったん戻り、装備を整えてくるのもいいかもしれない。

①斎天の人形
②トラップ
③ボグレウスの部屋へ
④ビグレウスの部屋
⑤入り口
⑥蛇の[illegible]

## ビグレウス

行く手を阻むモンスターを振り切って、いよいよ洞窟の一番奥までやってくると、扉でふさがれてしまって行き止まりだ。困ったラトクがとびらの手前までいくと、扉は突然しゃべりだし、なんと通行料を請求する。まったく扉が金を要求するとは世も末だ。しかしここで出し惜しんでいては永遠にボスと対面することはできない。

さて、扉を開けるとひとりの男が待ちうけていた。彼の名はビグレウス。東天王の弟だと名乗る。ということは、本命ではないのか。などということを考えていると、あっと言う間にやられてしまうので要注意。ビグレウスは、ここから先は通さない、と問答無用で襲いかかってくる。最初のボスモンスターだからといって油断はできない。かなりの苦戦を強いられるだろう。さすが東天王の弟だけはある。しかしビグレウスもやがてはラトクの手に落ちる。倒すと、密室であった部屋の奥に、ひとつの扉が現れた。

⬅最初に戦うのは弟のビグレウス。油断するな。

➡ボグレウスは並の強さではない。心せよ。

## 東天王ボグレウス

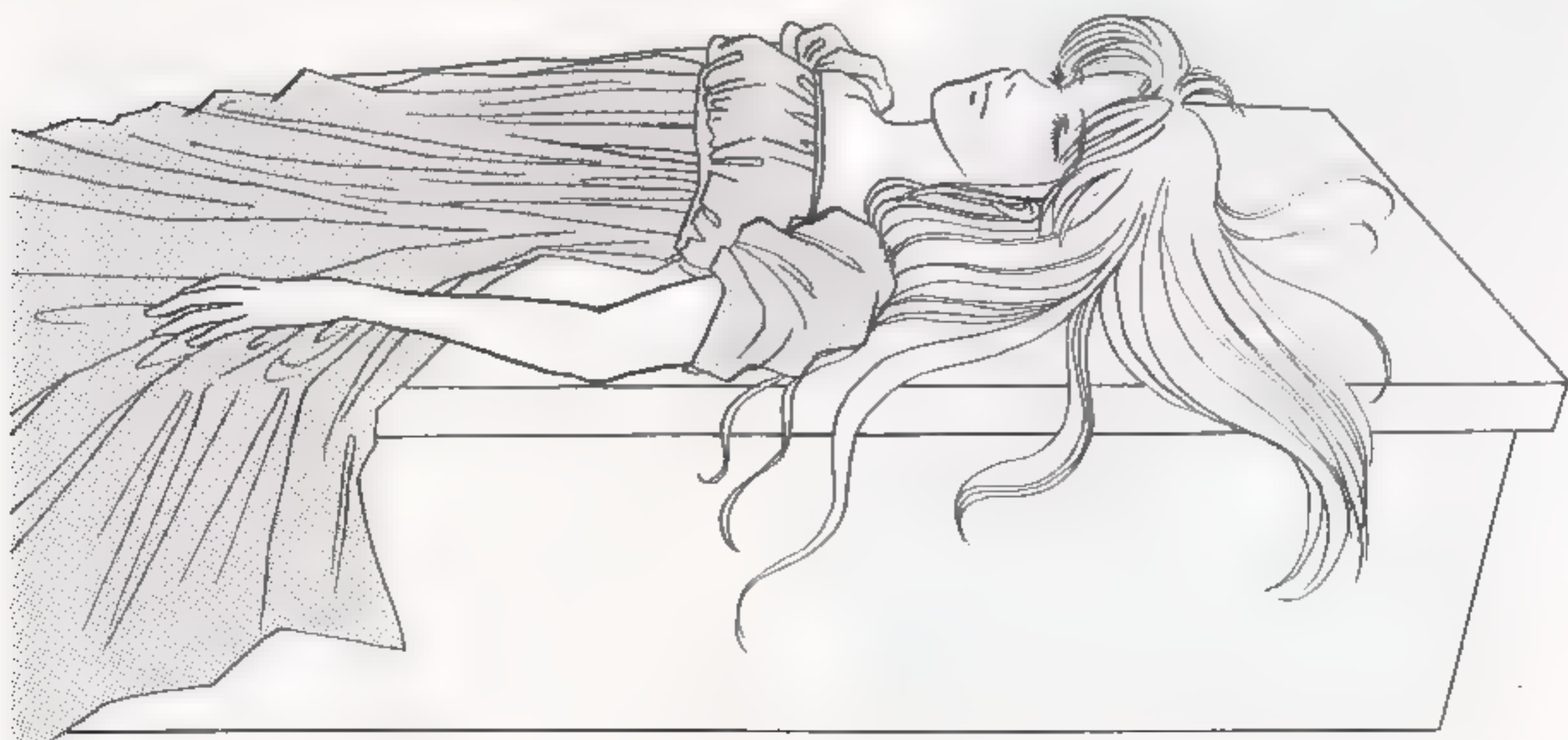
悪戦苦闘の末ビグレウスを倒すと、部屋の奥に扉が現れた。たぶんこの奥に本命の東天王がいるはずだ。弟があれほど強いのだから、東天王はさぞかし強いことだろう。少々緊張しながらも進んでいくと、3つの扉がラトクの前に現れた。どの扉も前に通行料を請求したのと同じ人面の扉だ。扉の向こうは、ひとつはトラップで、ひどいダメージを受けるうえ、入り口付近まで戻されてしまう。ふたつ目はこの洞窟をつくったという斎天という人物の人形がいる。いったい何者なのかは謎である。そして残りのひとつは鍵の必要となる部屋だ。ラトクが入ったとたん地下へ落とされてしまう。トラップかと思うと、じつはこれがボスの部屋への通路なのだ。部屋にはやはりひとりの男が待ちうけていた。彼こそは東天王ボグレウス。森に巣くう魔物のボスだ。やはりビグレウス以上の強者だ。心してかからないと倒すことはできないだろう。

## 眠り姫　ミューン

長い戦いがようやく終わった。激しい死闘の末、東天王ボグレウスは倒れていった。ラトクはやっと目的を果すことができたのだ。しかし、この時タウトゥークの像が砕けてしまう。ボグレウスは倒れていくその中で、「眠り姫ミューンをゴスペルに渡すな」という言葉を残していった。一体何のことなのか。さて、帰り道を探してとなりの部屋に入ったラトクが見たものは、ベッドに横たわるひとりの女性であった。この人が眠り姫ミューンなのか。それにしてもこの顔は……。森の民シャナにそっくりではないか。とりあえず、彼女をこのままにはしておけない。連れて帰るしかなさそうだ。さらにもう片方の部屋にいってみると、怪しい宝箱を発見した。調べてみると隠し階段が。どうやら出口はここしかないようなので降りて行くしかなさそうだ。そして出口に出てみると、なんとここは宝物庫の洞窟ではないか。これで何とか帰ることができる。ミューンを抱いているためラトクは攻撃もジャンプもできない。タウトゥークの像もないので町へは直接帰れない。これはボローズの森にあるシャナの家に行ってみるしかないようだ。

## シャナの家

ミューンを抱え、モンスターの襲撃をどうにかかわしながらやっと巨木の下にたどりついた。あとは一番厳しい天空の橋を渡れば、ボローズの森に帰れる。歩きながらハーピーの攻撃をかわすのは、並大抵のことではない。穴に落ちないように気をつけよう。ボローズの森の、以前シャナが縛りつけられていた木のあたりまでくると、今回だけは特別と、シャナの家への森が開いてくれる。これは何かミューンと関係があるのだろうか。

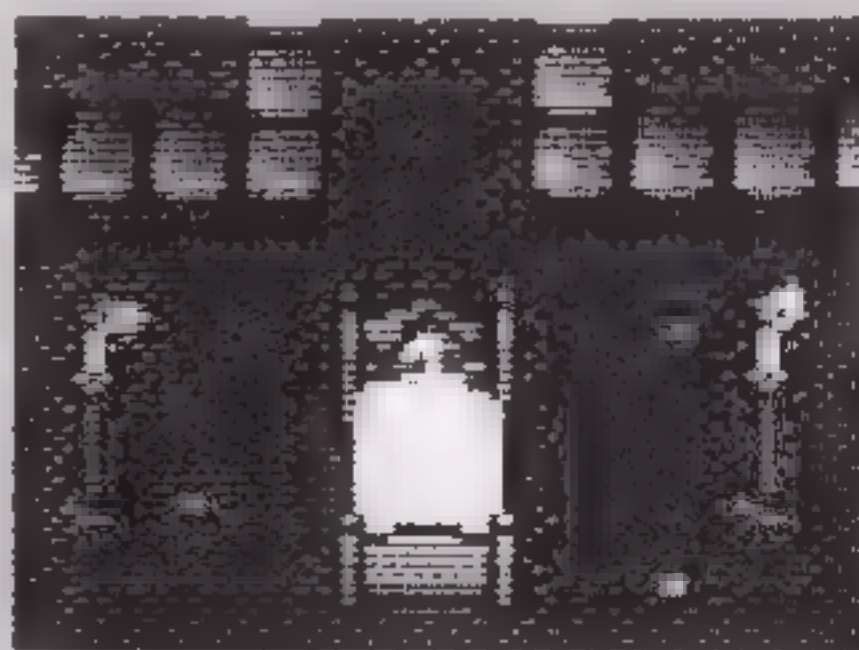
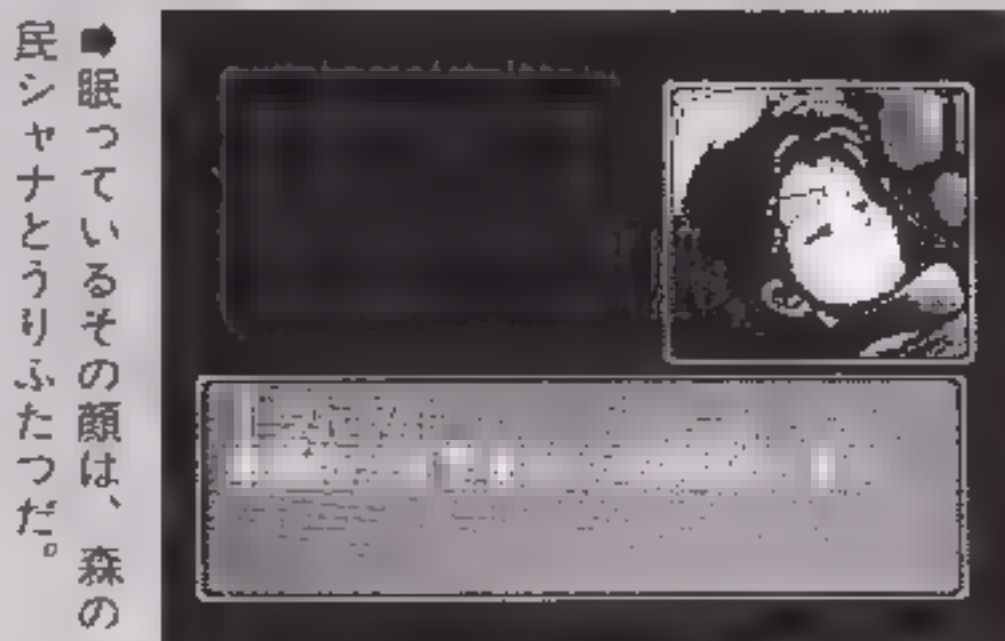
さてやっと森の家にたどりつくと、シャナが出迎えてくれた。眠り姫ミューンを見て息を飲むシャナ。その時、老婆の声が過去の話を語り始めた。話によると、１８年前、森の王シャナラムの血を引くふたりの赤ん坊が生まれた。魔物はその力を恐れ、片方の赤ん坊をさらっていった。それがミューンだった。つまり、シャナとミューンは双子の姉妹なのだ。老婆はなぜかラトクがタウトゥークの像をなくしていることを知っていた。しかしシャナが再び像をくれるので、一安心だ。これで町に戻ることができる。老婆の声はラトクにシャナとミューンを頼む、と言い残すと、永劫の眠りについた。

# バヌワの町へ

ラトクにふたりのことを頼むと老婆の声は消えていった。悲しそうにたたずむシャナ。しかしいつまでこの家に残っていても、何も解決はしない。とにかく森の魔物は倒したことだし、ミューンも病院へ連れて行きたい。ミューンは眠ったまま身動きもしないのだ。一度、シャナも連れてバヌワの町に戻ることにしよう。早く牧師様に魔物を退治したことを伝え、町の人々を安心させてあげよう。再びシャナにもらったタウトゥークの像があれば、町へ入ることができる。ラトクたちはひさしぶりにバヌワの町へ戻った。

まずはミューンを病院へ運ばなければならない。幸い医者のバスパさんはいるようだ。今日ばかりは飲んだくれていられては困る。ミューンは一体どうなっているのだろう。何かの病気なのだろうか。バスパさんの言うことでは、ミューンは何か呪いのようなもので眠らされているようだ。自分の力では起こすことはできないが、いずれ"時"がくれば目を覚ますだろうということだ。今のところそれ以上のことは、ここではわからない。シャナは病院でミューンの看病、というか付き添いをしていることになった。とりあえずラトクは町の人と話をしてみることにしよう。

ミューンを連れてきたせいか、町の人々の反応は以前より厳しいものになっている。また森の娘を連れてきたとか、早く連れて帰れとか。しかし多くの人はラトクが森の魔物を倒してくれたことに対して、感謝をしてくれている。これでこそラトクの苦労も報われたというものだ。しかし、町の人々の話を聞いて歩いているうちに、何やら雲行きが怪しくなってきた。何人かの人の口から、あなたならできるとか、助けて下さい、といった言葉を耳にするのだ。問題は森の魔物だけではなかったのか。そういえば前に町長が、とりあえず牧師様のところへ行ってください、などと言っていたような気がする。とにかく先に教会へ行って、牧師様に報告しよう。

## ●シャナとミューン

シャナは森の民の最後の生き残りだということだが、どうやら森の王であったシャナラムの血を引いているらしい。ミューンが封印されているということは、何かしら魔物に対抗する力を持っている、ということなのだろう。シャナはたったひとりかたくなに生きてきた。そのため、町の人々のいじめもあって人間不信になっているようだ。だが、双子の姉妹であるミューンの出現によって、シャナ自身明るくなったような気がする。彼女はやっと仲間を見つけたのだ。ミューンの目覚めはシャナにも大きな影響を与えることだろう。

➡洞窟の奥深く眠る、眠り姫ミューン。いつ目覚めるのか。

➡眠っているその顔は、森の民シャナとうりふたつだ。

## 町長の悩み

ラトクが森の魔物を退治したことを報告しようと教会へ訪れたところ、魔導書が光ってなぜか入ることができない。そういえば魔法屋の主人がこういった物をほしがっていた。さっそく売りに行こう。主人は後で内容を教えてくれることを約束してくれる。さあ、ようやく教会に報告だ。牧師は大変喜んでくれて、お礼に1万ゴールドという大金をくれた。魔導書を売ったゴールドと合わせれば、すぐにも装備が整いそうだ。

さて、ラトクが牧師によく話を聞いてみると、どうやらまだ難問が残っているらしい。前の時とは反対に、今度は牧師が町長を助けてやってくれと言ってくる。そういえば町長は何か隠し事をしているようだった。牧師によると、どうも深刻な悩みらしい。こうなったらこの町に関わりついでに町長の話も聞いてやるとしよう。ひとつ聞くも、ふたつ聞くも同じ事だ。早く行って、町長を少しでも楽な気持ちにさせてやりたいものだ。ラトクはさっそく町長の家へ向かった。町長は森の魔物の一件で、どうやらラトクを信用したらしい。今度は町の西にある結晶の谷に巣くう魔物を退治してほしいと持ちかけてきた。町の人の話によると、町長の娘が半年ほど前にその谷で行方不明になっているらしい。

## ラトクの決意

町長の話によれば、結晶の谷はこの町にとって大切な資源、結晶の宝庫であった。しかしすこし前から魔物が住みついてしまい、採掘ができないのだそうだ。町の採掘者達はまったくのお手上げというわけだ。それに、町長はあまり多くを語らなかったが、町の人の噂では町長の娘が谷で行方不明になっているということだ。依頼の本当の目的はそのことなのだろうが、町長という立場上、それだけを言うわけにもいかないらしい。苦悩する町長をぜひとも助けてやらなければ。この依頼を引き受けたらさっそく準備にかかろう。

ところで、酒場では森の中で助けた旅芸人のひとり、吟遊詩人のホーンが待っているそうだ。訪ねていってみよう。しかしここでラトクは酔っ払いにからまれてしまう。酔っ払いの名はレイ。何者かは知らないが、随分とラトクにあたってくる。理由ありのようだが、こうからんでくるのではどうしようもない。とりあえずホーンにあいさつをしたら酒場は出ることにしよう。さあ次は病院だ。シャナに事情を話しておかなければ。そう思って病院に行ってみるが、シャナの姿が見あたらない。看護婦の話では教会へ向かったようだ。案の定、シャナは教会にいた。ミューンのために祈りを捧げていたのだ。

## 結晶の谷へ

シャナにわけを話すと、ここでミューンのために祈っているから大丈夫だと言って、送り出してくれる。最初の印象からくらべると随分かわいらしくなったものだ。教会なら安心して置いて行ける。すべての準備が終わったらいよいよ結晶の谷へ出発だ。今度のモンスターは森で戦ったのより数段強いはず。レベルをあげていい装備で行かないと、谷を進むことはできないだろう。また、体力回復のアイテムも忘れずに買っていこう。

結晶の谷へは魔法屋のすぐ西から行くことができる。今度は町と谷をすぐに往復できるので、ちょっと気が楽だ。とりあえず下見を兼ねて町を出てみた。すると何やら男の声と女の声が言い争っている。その直後、男の悲鳴が聞こえてきた。

## 谷の妖魔

男の悲鳴を聞きつけてラトクが行ってみると、橋が落ちて男が崖でもがいている。これは大変だ。すぐに助けてあげよう。男は礼を言い、妻のことが心配だからと谷の北にある家へ帰って行った。それにしても、さきほど聞こえた女の声はなんだったのだろう。男は娘を返せと言っていたようだった。これは町長に頼まれた一件と何か関わりあいがありそうだ。しかし、娘ばかりをさらっていく女とは不思議な魔物だ。何が目的なのかまったく見当もつかない。

ラトクは男が家を訪ねてくれと言っていたことを思い出し、さっそく行ってみることにした。男の名はペルナンド。結晶の谷の採掘者だ。魔物に大切な娘をさらわれてしまい、ラトクに魔物退治を懇願する。

# 次なる試練

どうやら結晶の谷に巣くっているという魔物は、さきほどの声からすると女であるらしい。そして、結晶を採掘できなくするだけではなく、人さらいまでやっているようだ。町長だけではなくペルナンド夫婦からも依頼されたこの魔物退治。どうあってもやり遂げなければならない。ミリアを、そしてモーニカを助け出すのだ。

さて、ラトクがそろそろ出かけようとすると、ペルナンドがあるアイテムを手渡してくれる。何でもこれがないと、奥へ進むことができないのだそうだ。さらに地下1階の道具箱の中には〝作動キー〟が入っている、と教えてくれる。このキーを使うと、昇降機が自由に動かせるようになるということだ。今度こそ本当の出発だ。結晶の谷の妖魔を倒して人々を解放しろ！

# What's "妖魔"

Xakでは、今ひとつその存在が明確でなかった敵だったが、XakIIにおいて"妖魔"という定義づけを施したことで、その存在感に一層の厚みが出たといえよう。ところで、妖魔とは一体何だろうか？

マスメディア的に妖魔という存在が使われるようになったのは、アニメ『超音戦士ボーグマン』が最初であったと思われる。この作品では、妖魔の力を得た一部の人間たちが世界を支配しようと企む。それに対して、主人公(ボーグマン)たちが立ち向かう、という図式であった。登場する妖魔は、番組自体が玩具宣伝のものであったため、その大半が玩具的なデザインだった。しかしながら、妖魔という設定がこの作品によって浸透したのも、また事実である。

サイバーパンクの世界に、オカルティックな要素を持ちこんだコミック『サイレントメビウス』(原作：麻宮騎亜)において、妖魔は強大で不気味な存在に設定されている。ストーリーは、魔法や強力な科学兵器を駆使する特殊警察組織・AMPが、妖力を使って人間界の侵略を目論む妖魔に対抗するというもの。この作品における妖魔は、高度な知能と強大な力を有する上級妖魔から、知能すら持たない下級妖魔までさまざまなタイプが登場するのだが、そのすべてが麻宮氏の緻密かつ大胆な描写力によって、迫力ある存在感をかもしだしている。XakIIに登場する一連の妖魔は、おそらく『サイレントメビウス』に登場する妖魔がモチーフだろう。不気味さや妖しさ、そして異様さなどで、結構共通する点が多いように思える。

こうしてみると、妖魔とは別の次元から人間の住む世界を狙ってくる、強大な力を持った存在という設定(定義づけ)が多いようだ。ところで、XakIIのイメージイラストを手掛けた菊池通隆氏は、上記の2作品ともにキャラクターデザイナーとして参加している(『サイレントメビウス』のアニメ版は、劇場用作品として今夏公開の予定)。妖魔という存在を十分に描ききれるのは菊池氏だけ、とマイクロキャビンのスタッフも考えたのだろうか？

# 結晶の谷

**いよいよ森のエリアを終え、これからはフィールドではなく、ダンジョン中心の展開になってくる。バヌワの町の東には南北に伸びる谷間があり、そこがエブ・フィールの支配する結晶の谷のダンジョンの入口となる。ここはもともと、町の産業としてこの谷特産の鉱物を採取する鉱山であった場所。妖魔軍の侵攻によってほとんどの鉱夫たちは逃げだしてしまったが、まだ残っている人もごく小数いるようだ。そこから情報収集を始めよう。**

## ✿エリアの構造

仮にもフィールドと呼べるのは、横に1画面、上下にだけ長く続く谷間の部分だけ。まん中には大きな川が流れており、対岸に渡るにはたったひとつ掛かった吊り橋を利用するほかない。上流、下流にそれぞれポイントがあるが、結局用事があるのは、鉱山（入口）と、ペルナンド一家の住んでいるほったて小屋の二カ所だけである。

鉱山の内部は冷たく光る結晶でできた広大なダンジョンになっており、各部屋はワープドアによって複雑に結び付いている。つまり、目的を達するためにはワープドアの結び付きを理解しなければならないのだ。

## ✿モンスター

このエリアのボスも含めて、敵モンスターに関しては、他のエリアに比べると比較的楽だといえるかも知れないしかしそれはバランスの問題だけであって、アクション的にはそう簡単ではない。最初のうちは少し辛抱して経験値を稼ぎ、なるべくレベルアップを上げておいた方がいいだろう。

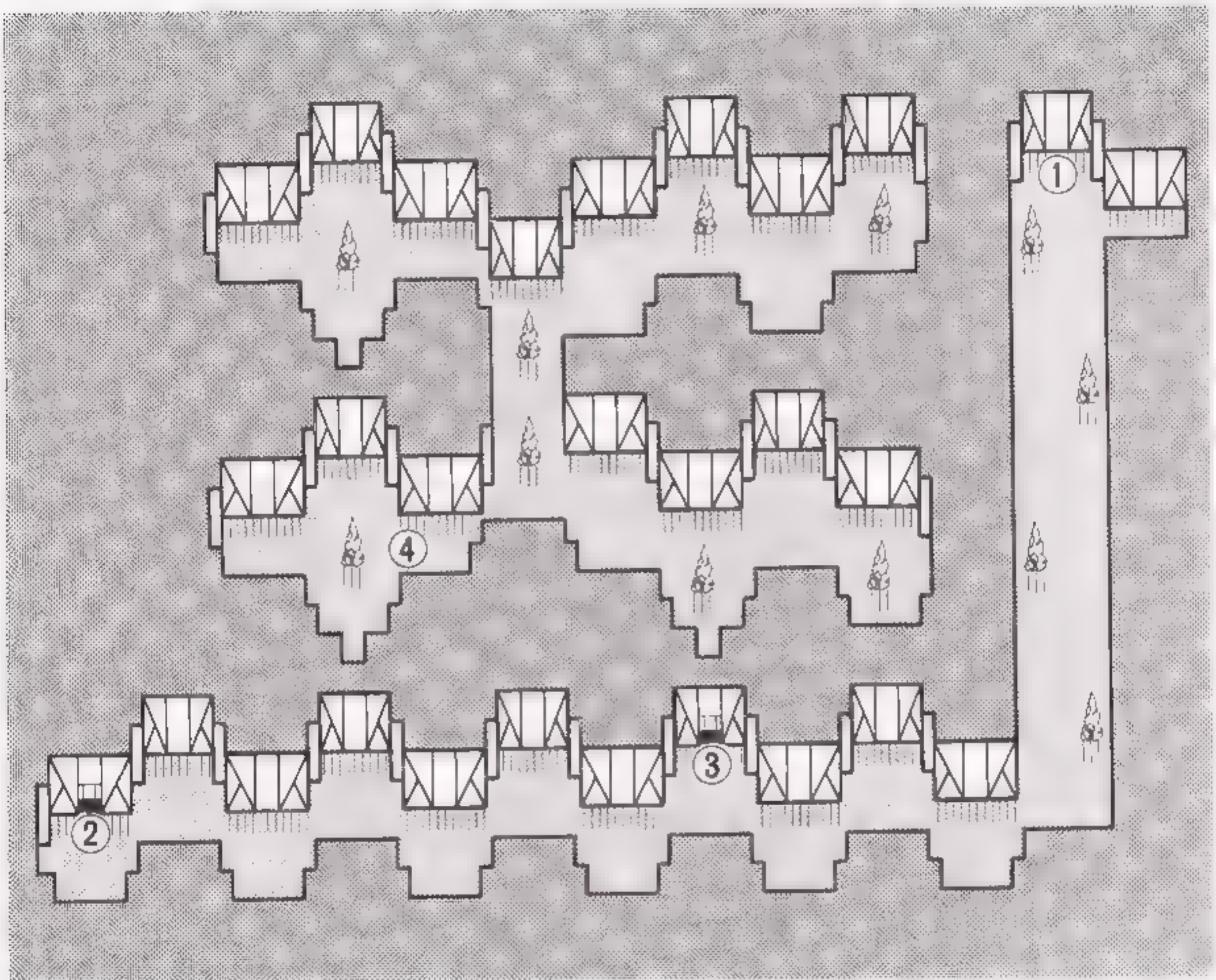
結晶の谷というだけあって結晶製のモンスターが多く、それだけに結構カタい。それから、動きの速いヤツが多いのも特徴といえるだろう。リビングスタチューのように、こちらを発見してダッシュしてくるもの、まっすぐ向かってきては爆弾を投げつける強敵、ノームなど、注意を要する敵は多い。

最後のボス、氷のエブ・フィールに至っては前座のモンスターがいるので、しっかりパターンを飲み込んでから戦いたい。

## ✿イベント

最初にすべきことは、ペルナンド家の家長、ロベルト・ペルナンドに会うこと。娘が谷で行方不明になっていることを聞いたら、さっそくその捜索を引き受け、鉱山に向かおう。ダンジョンの中で娘を発見できたら、一度地上に戻り、ロベルトに会うのが正しいシナリオ。別にそうしなくても後で会えば結局ゲームは進むのだが、ストーリーはその方がスムーズに進む。ここで重要なアイテムがひとつ入手できる。

後はダンジョン内をしらみつぶしに調査するだけ。ワープのつながりの仕組みが理解できる頃には、ボスの居場所も発見できるだろう。ここではまだ、重要キャラクタの活躍はほとんど見られず、孤独な戦いを強いられることになる。結局、ボスのエブ・フィールとの戦いが、このエリア最大のイベントということになるのだろう。

# 結晶の谷 地下1階

①宝箱
②昇降機へ
③通り抜ける壁
④ワープドア

## 谷への侵入

いよいよ谷へ侵入だ。結晶でできているだけあって、とても美しいところだ。だがまわりに目をとられていると、この谷にはびこるモンスターたちにやられてしまうので、気をつけよう。さて、入り口付近にで宝箱をひとつ見つけた。喜んで開けるラトク。しかしこの箱は妖魔からラトクへの警告なのだ。

## 妖魔の警告

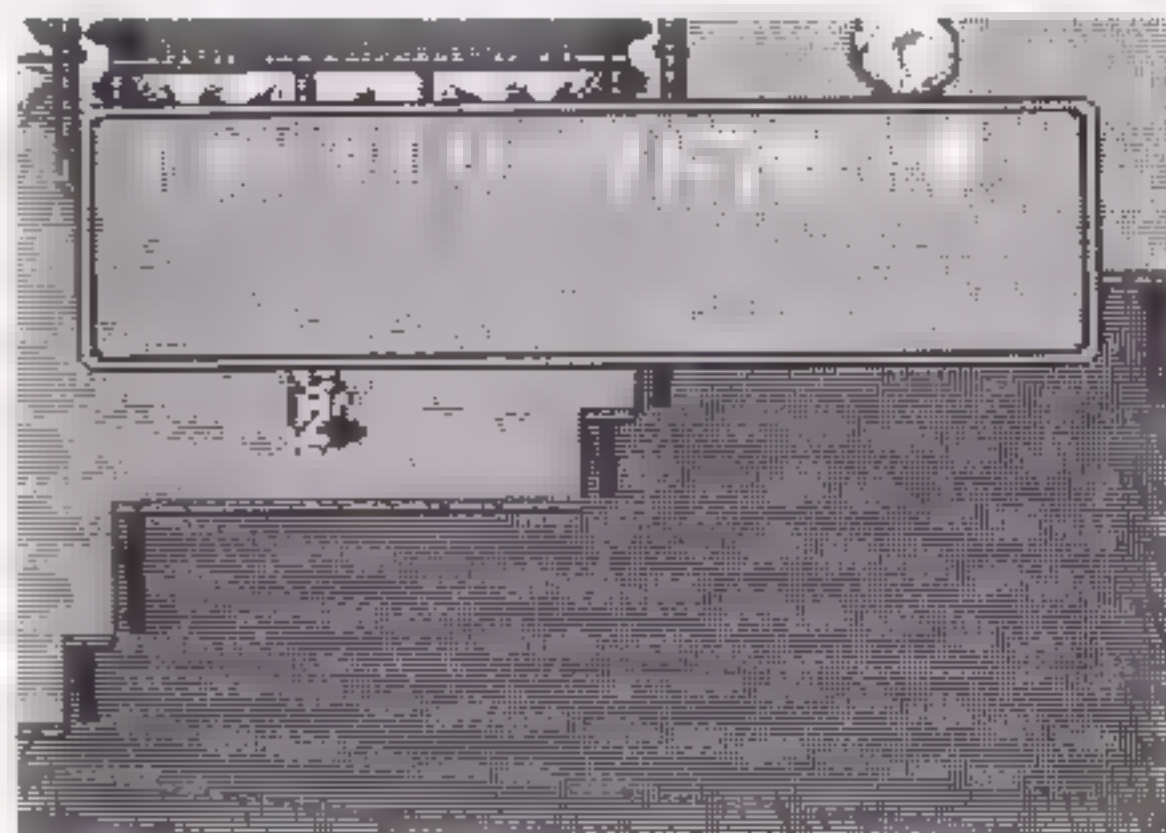
入り口付近で見つけた箱は、ペルナンドの言っていた道具箱なのか。しかし、急いで開けても中は空っぽ。がっかりするラトクに追い打ちをかけるように、突然女の声が聞こえてきた。わたしに会いたければ、最下層までこいと言う。この声はさっき橋のところで聞いた声。ということは谷の妖魔か。どうにも不敵なやつだ。たぶんペルナンドの言っていた昇降機を使えば最下層まで行くことができるはずだ。早く作動キーを探しだして、妖魔のもとに乗り込みたいものだ。

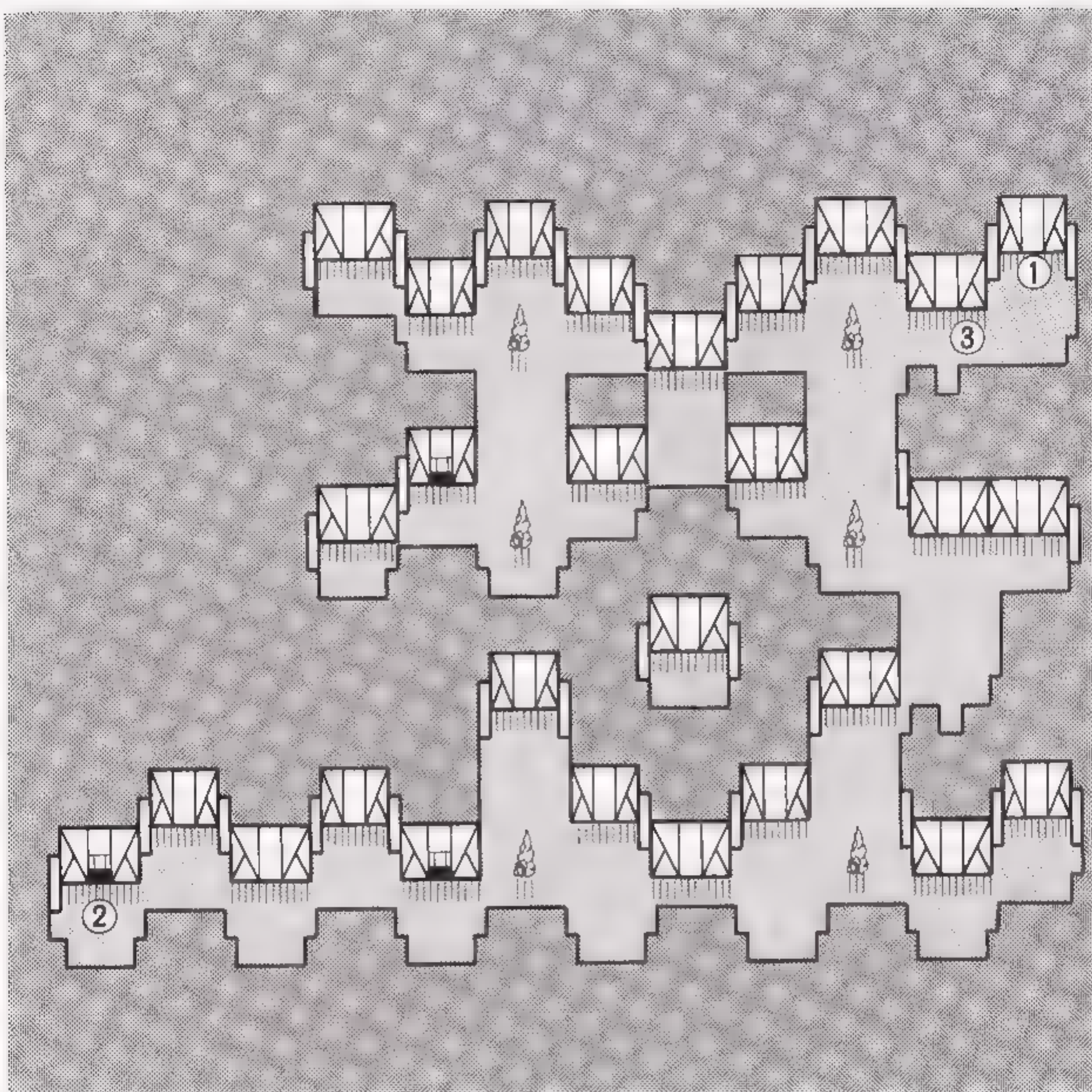
まずはこの地上一階を探索してみよう。入り口をふたつ見つけることができた。奥の方に入ってみると、強力なモンスターに守られた巨大なエレベーターホールだ。しかしまだキーを手に入れてないので、作動させることはできない。もうひとつ手前にあった入り口に行ってみよう。しかし、ここは壁がじゃまをしていて入ることができない。いったいどうしたらいいのだろう。そう言えば、ペルナンドにもらったアイテムがあった。たしかこれがないと奥へ進めないと言っていた。それならここで使ってみよう。ラトクが身につけると今までじゃまをしていた壁に体が吸い込まれていく。これで向う側にでることができた。どんどん先を急ごう。

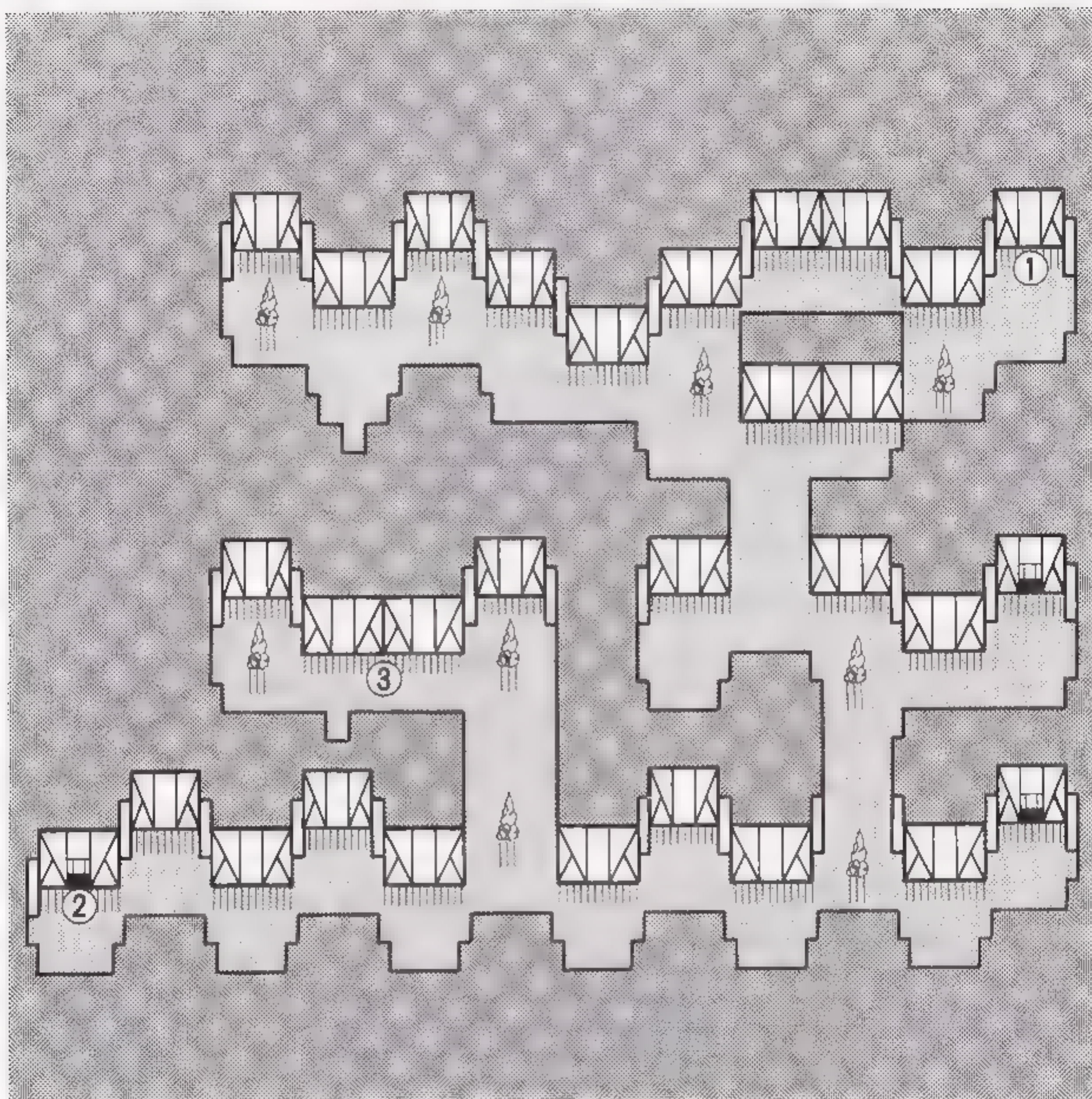
## 無数のワープドア

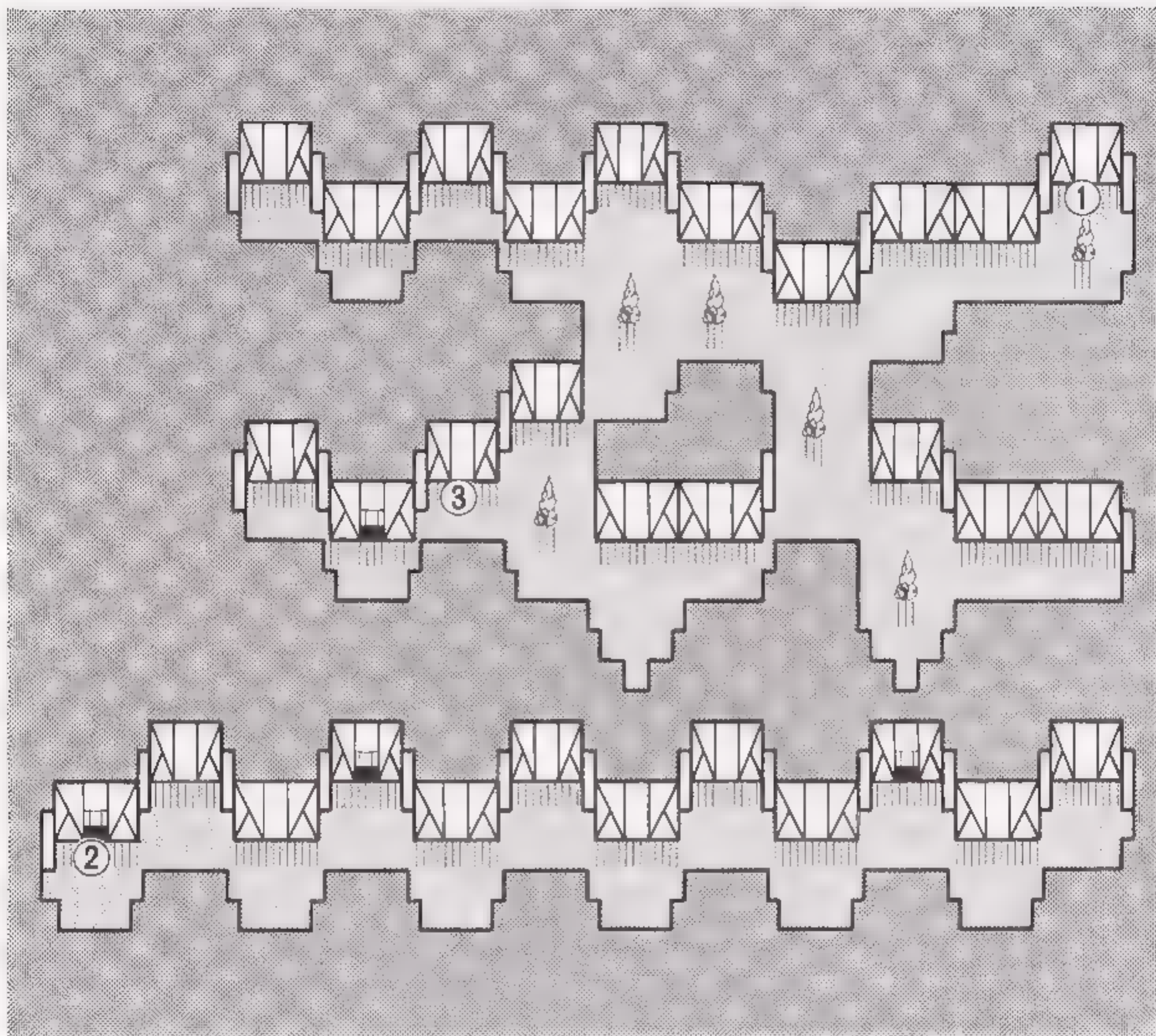
さてこれで結晶の谷の奥へは行けるようになった。だが、まっすぐ奥へ行けるかというと、そうではない。この谷の中には各階に1ヵ所づつワープポイントがあり、そこへ入るとどこかへ飛ばされてしまうのだ。しかもその場所は、見ただけではまったくわからない。せっかく進んできても、また後戻りさせられたのではたまったものではない。このワープドアを乗り越えるには、きちんとチェックを入れていくしかなさそうだ。これには一定の法則があるので、毎回違ったところにワープさせられるわけではない。ひとつひとつ調べて行けば、今まで行けなかったところに出ていたりするものだ。このワープドアの法則さえ見破れば、あとは楽に進んでいくことができる。それから、階段の出入り口もよく覚えておくといいかもしれない。この谷は意外に小さいので、最短距離をみつけるのもそう難しいことではない。

さて、こうしてワープドアをくぐり抜けて各階を探索していくうちに、道具箱を発見。しかしここは地下1階ではない。何か高価なものが入っていたりするとうれしいのだが。箱の中身は魔導書の下巻。以前森で上巻を見つけたことがあったけど、これでまた教会に入れなくなってしまうのか。

⬆さすが結晶の谷。輝くばかりの美しさだ。しかしモンスターは強者ばかり。なめてかかると痛い目にあう。

⬆またまたワープドアだ。一度入ったところは、よく覚えておくようにしよう。迷ってしまうことになるぞ。

# 結晶の谷 地下1階

①作動キー
②昇降機
③ワープドア

# 結晶の谷 地下2階

①魔導書下巻
②昇降機
③ワープドア

# 結晶の谷 地下3階

①宝箱
②昇降機
③ワープドア

## 魔導書

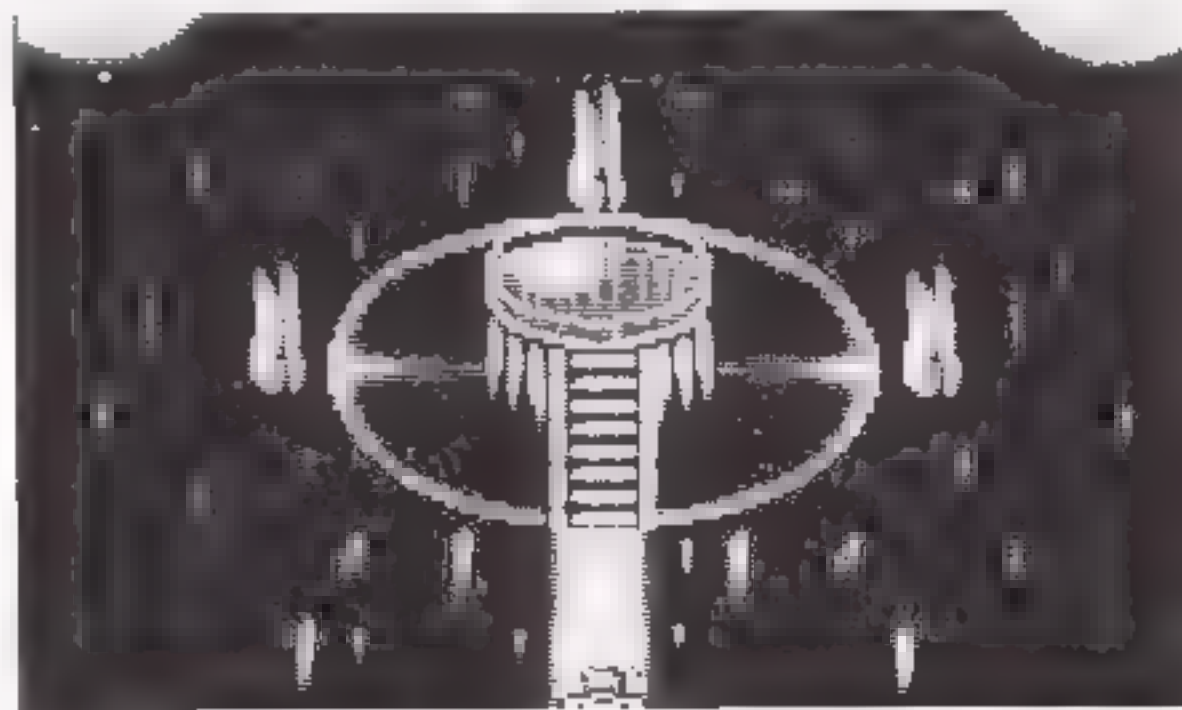
地下３階で見つけた魔導書の下巻。森でみつけた上巻の印象でいくと、あまりうれしい宝物ではない。なぜならあの上巻は教会へ入ることができなかったというだけの代物だったからだ。まあ、魔法屋の主人にとっては大層すばらしいもののようで、決して安いとは思えないような額で買い取ってくれるので金にはなるのだが。この魔導書もさっさと売ってしまうことにしよう。

しかしちょっと待て。何だか今までと様子が変だ。この魔導書を手に持って歩いていると、今まで飛ばされまくって苦労に苦労をかさねたあのワープドアを通り抜けることができるのだ。何と、魔導書にこんな使い道があったとは……。これでもう、すべてのフロアを通常通りに歩くことができる。ということは、そう、あの目には見えていても決して取ることのできなかった道具箱を開けに行くことができる。今までこの谷の中を調べても見つけることのできなかったもの。きっとあの道具箱にはベルナンドの言っていた昇降機の作動キーが入っているに違いない。喜びいさんで道具箱を開けると、やはり思った通り、作動キーが入っていた。これでようやく最下層にいるという妖魔の招待を受けることができる。さらわれた人達は、皆無事でいるのだろうか。準備が整っていたら、すぐに昇降機へ向かえ。

## エレベーターホール

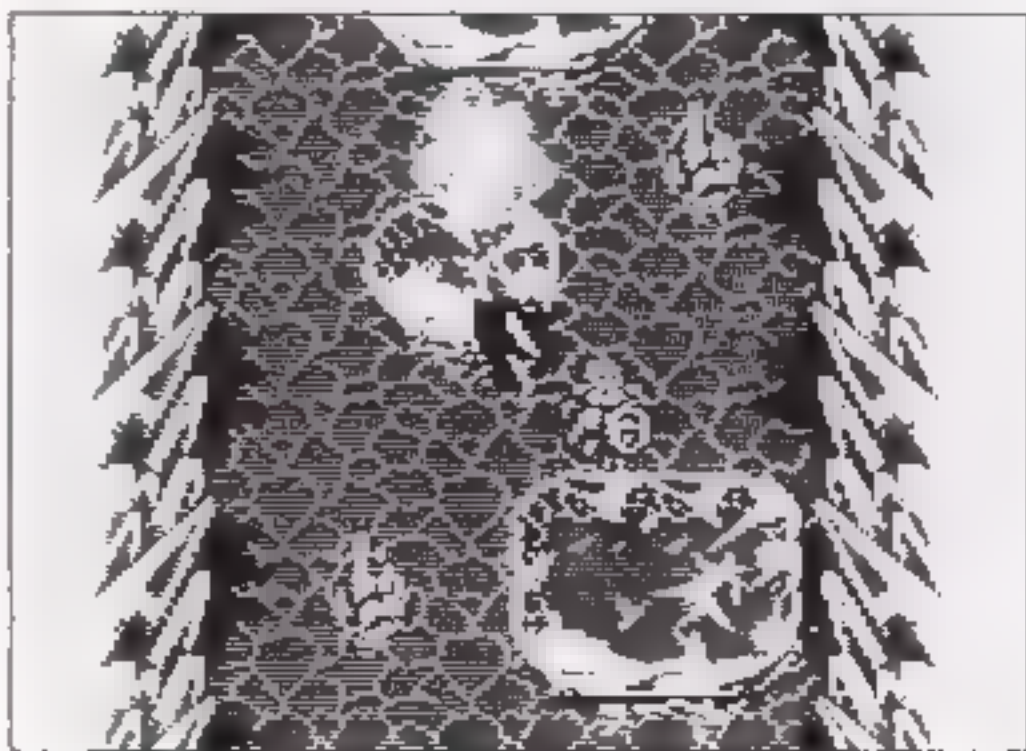
ようやく苦労の末手に入れた作動キーで、昇降機に乗れるようになった。この昇降機はこの谷の各階に設置されているので、どこからでも乗ることができる。キーをみつけてそのまま最下層に乗り込むのもいいし、いったん町へ帰って、再度準備を整えてから出直すのもいいだろう。特に、地上１階にあるエレベーターホールへは一本道で簡単に行けるので、町へ帰るのが時間の無駄になるということもあまりない。妖魔の招待を受ける準備ができあがったら、さっそくエレベーターホールに向かおう。

さて、各階にあるエレベーターホールでは谷の中でも出会わない強力なモンスターが、待ち構えている。うかうかしながら入って行くと、あっというまに餌食になってしまうので、まず心構えをしっかりしてから入ることを勧めたい。また、各階で待ち受けているモンスターはそれぞれ違っているので、戦いを楽しみたい、または好きだという人は、４つのエレベーターホールに行ってみるといいだろう。とにかく、このエレベーターホールを無事通り過ぎ、奥の昇降機までたどり着けばあとは最下層に連れて行ってもらうだけ。キーを持っていなくて、昇降機の機械的な声がいやに冷たく聞こえたこともあったが、何だか今は、その声がやさしく聞こえるような気がする。さあ、最下層へ急げ。

▲昇降機の入り口には強力なモンスターが待ち構えている。気をつけないと、ここで天に召されてしまう。

▲これが噂の昇降機。高度な機械文明を思わせる美しい形をしている。これでいよいよ最下層へ突入だ。

# 最下層

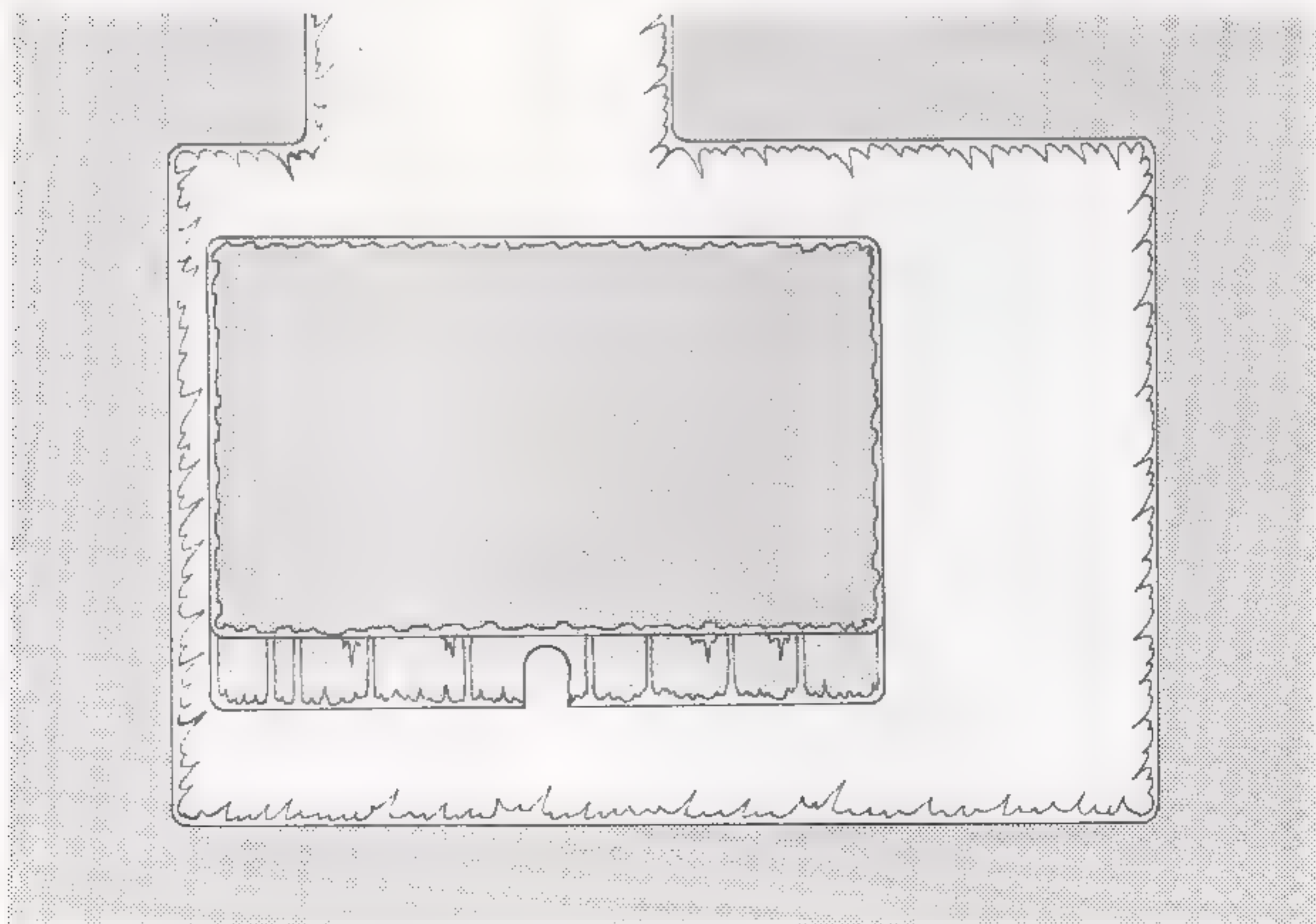
エレベーターホールを守るモンスターどもをかわして、やっと昇降機の入り口までやってきた。ラトクが昇降機の真ん中へ進んでいくと、どこからか機械的な声が響いてきた。キーを持っているので作動させることはできる。ラトクはまわりを見回した。この昇降機はまるでこの世界のものではないようだ。進んだ機械の文明が作り出した装置としか見えない。しかし、とにかく最下層へ連れて行ってくれるというのだから、乗り込むしかないだろう。これははじめて乗るラトクにとっては少々怖いかもしれない。どこへ連れて行かれるのかわからないうえ、勝手に下がって行くのだから。エレベーター初体験のラトクはどきどきしながらも、ずんずん最下層へと向かっていった。

それこそあっという間に降りてきてしまった。今まで階段を利用していたことから考えると、何とも便利なものもあったものだ。採掘場の人は、結構楽をしているんだな、などと考えつつまわりを見渡すと、行く手は崖のようになっている。行く道はそこしかない。橋はなく、ただゆらゆらと浮遊している結晶がところどころに足場を作っているだけだ。先へ進むには、この岩を飛び越えて行くしかない。ここまで来ておいて、いまさら引き返すことはできない。勇気を持って、向う側までジャンプしていくのだ。幾多の苦難を乗り越えて、妖魔との対決の時は近い。

●この浮遊している結晶をジャンプして、向う側へわたりきるのだ。

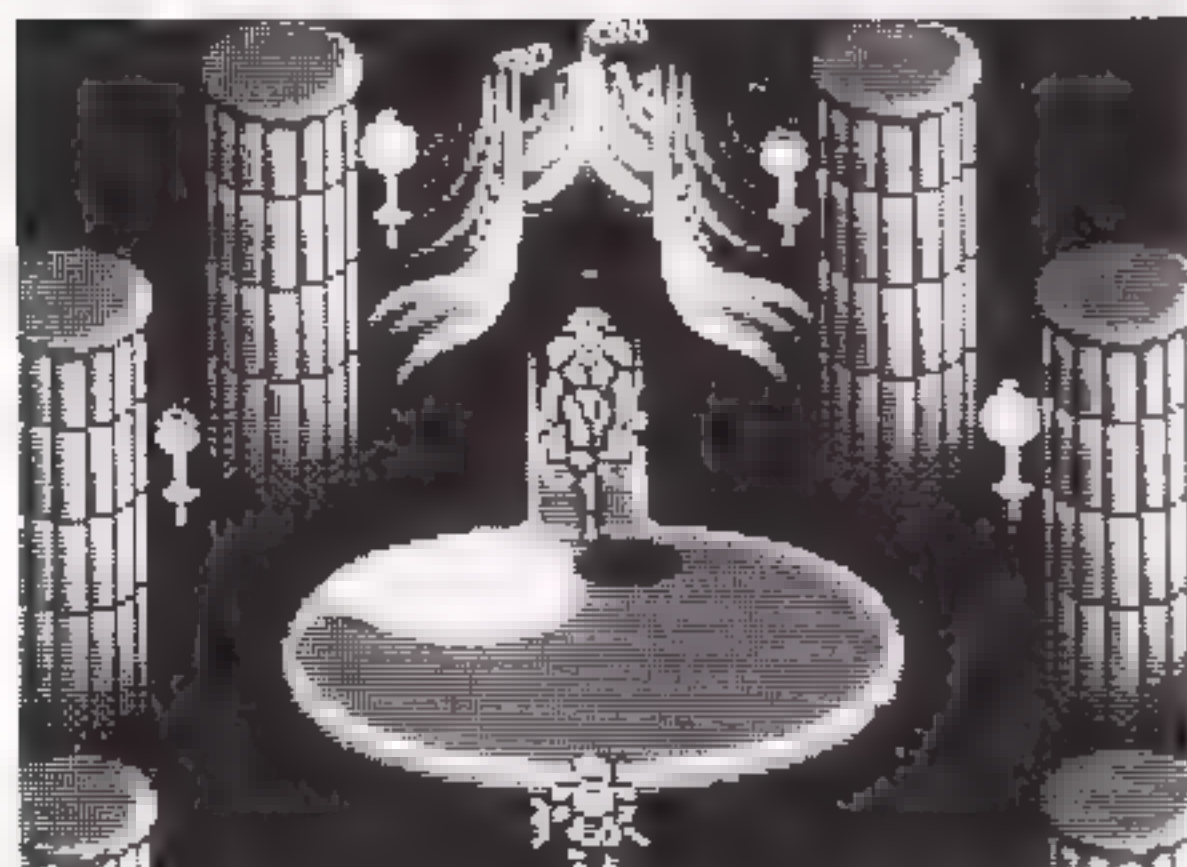
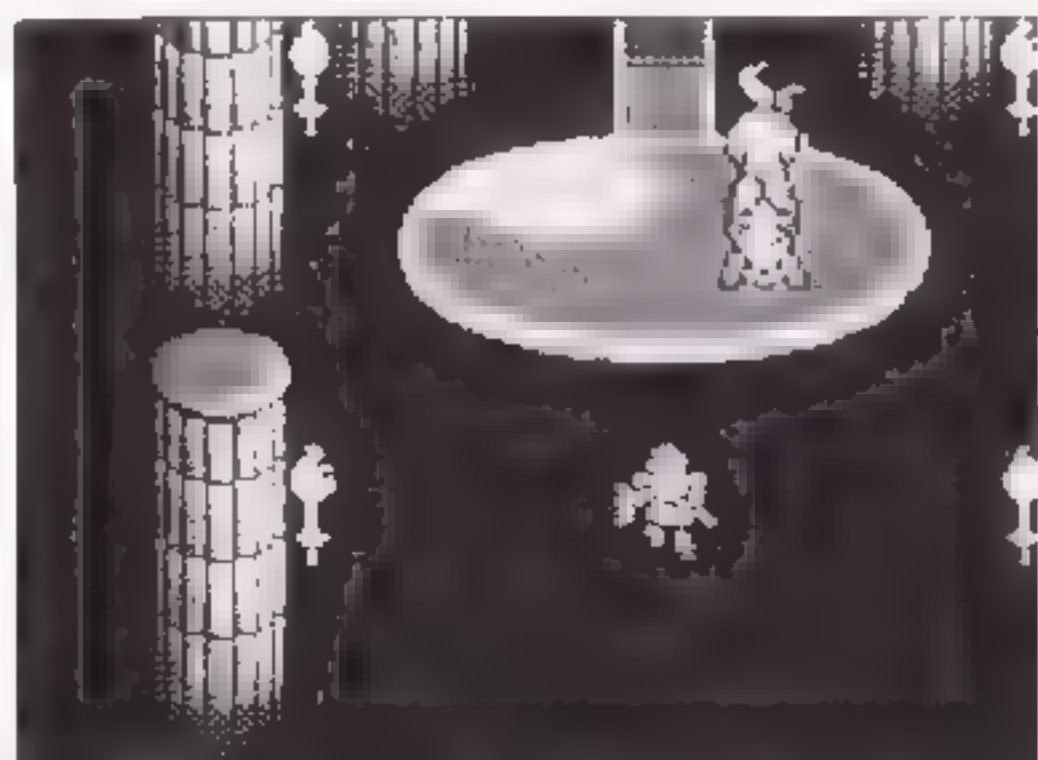
## ブルーペンダントの輝き

最下層で待ち受けていた最初の難関は、この結晶渡りだった。飛石のような浮遊結晶をラトクは命懸けで渡ってきた。途中、雷を落としてくる雲のようなモンスターが襲ってくる。まったくとんでもないところだ。頭上と足元に気をつけるというのは、なかなか大変なもので、ちょっとでも油断するとやられてしまうのだ。集中力の勝負とでもいったところだろう。もうこれ以上足止めをくうのはごめんだ。少々いらつきながらも進んで行くと目の前に多くの結晶でできた像が立ち並んでいる。これはいったい……。　一体一体調べてまわるラトクとピクシー。どうやらこの結晶体、すべてこの谷の妖魔にさらわれてきた人達であるらしい。何と変わり果てた姿に。この人達はまだ生きているのだろうか。それとも……。　少し暗い気持ちになりながら、ラトクは像を調べていった。

そのとき、ひとりの少女の像の胸に何か光るものを発見した。よく見てみると、それはブルーのペンダントだった。髪や服、すべてのものが結晶と化しているのに、なぜこのペンダントだけが無事でいられたのか。ラトクの中で謎は深まるが、そうゆっくりもしていられない。これらの結晶の像のなかに、依頼主である町長やペルナンドの娘たちがいるのだ。たぶん妖魔を倒せば、皆もとの体にもどるはずだ。きっとそうに違いない。哀れな少女たちのためにもそろそろ妖魔と対面をしなければならないだろう。

⬅結晶の像となって谷の最下層に囚われているかわいそうな人達。

## 西天王氷のフィール

結晶の像たちの奥に、ひとつ入り口が開いていた。このなかに人々を苦しめる妖魔がいるのか。怒りにまかせてラトクは部屋へと入っていった。と、そこにはスポットライトのあたるステージのようなものが。しかし妖魔の姿は見えない。その時またあの声がした。谷の入り口で聞いたあの声だ。その声は、わたしと戦う前にコイツを倒せとラトクを試してくる。現れたのはラトクの倍はありそうなハンティング・ドッグだ。とにかく倒さないことには妖魔との決戦ができない。動きがすばやいので、相手をよく見て戦おう。コイツを倒してしまうといよいよ真打ちの登場だ。どうどうとステージ後ろの幕から現れて、西天王の氷のフィールだと名乗る。その美しい外見とは裏腹に、残忍な性格なので、なめてかかるとひどい目にあうだろう。しかし優雅な動きから繰り出す攻撃は一見の価値がある。

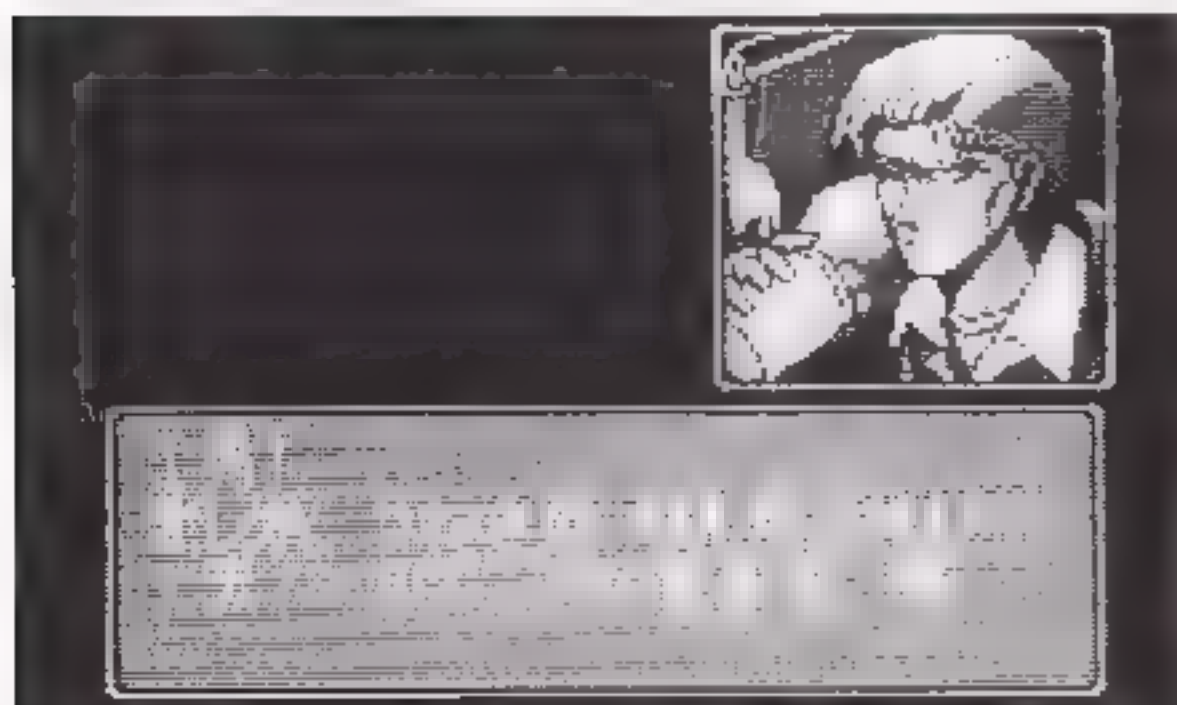
➡ラトクの前に立ちはだかる巨大なハンティング・ドッグ。

⬆いよいよ結晶の谷の妖魔、西天王氷のフィールの登場だ。

## 人々の解放

氷のフィールはまるで踊ってでもいるかのような優雅な動きでラトクに攻撃を仕掛け、苦しめる。しかし目立ちたがりなのか、ステージから降りてくることはないので、死角さえつかめば、倒すことができるだろう。

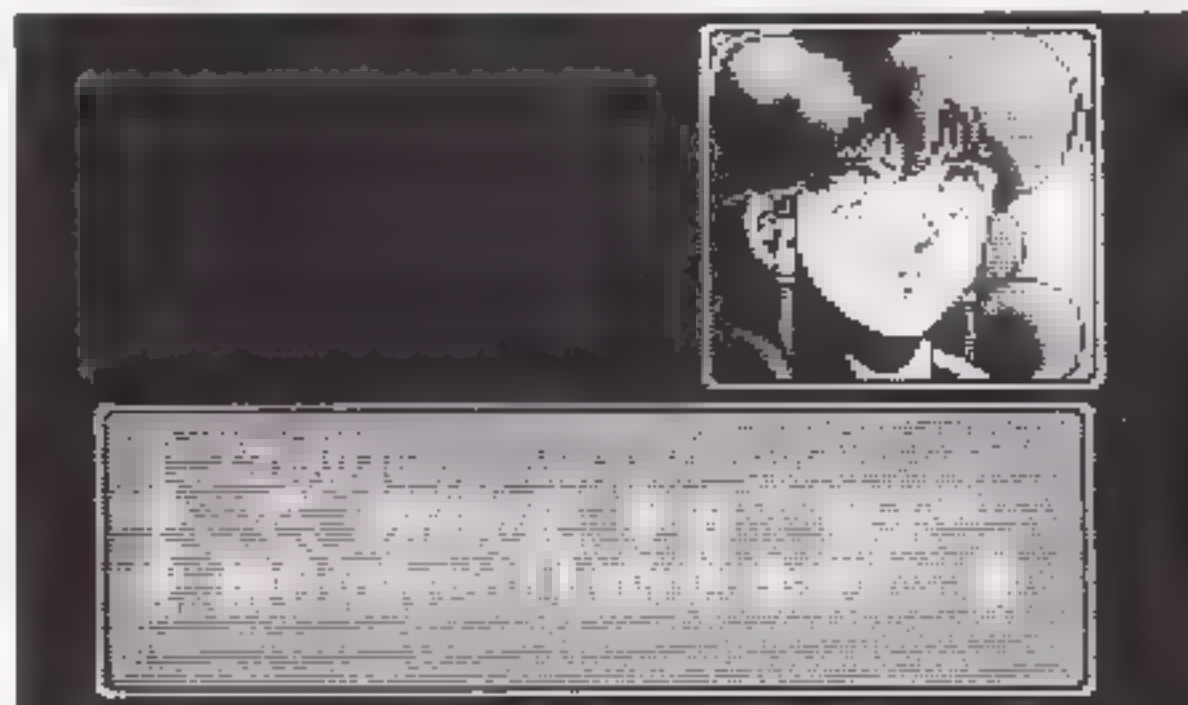
さて、フィールを倒して外に出てみると、結晶の像がない。やはり皆もとにもどって帰っていったのだ。ラトクが心も晴れやかに谷を出ると、そこではペルナンド一家が待っていた。もちろん娘のモーニカも一緒だ。モーニカは助けてくれたお礼にあのブルーペンダントを渡してくれた。顔を赤くして照れるラトク。となりではピクシーがすっかりやきもちをやいてしまっている。しかしそんなことにはおかまいなしに、再度ペルナンドの家を訪ねるとまたまたアイテムをもらうことができる。さてそろそろ町へもどって町長に報告しなければ。きっと喜んでいることだろう。

## 町長の娘

ようやくひさしぶりのバヌワの町へ戻ってくることができた。結晶の谷も解放され、心なしか人々の様子が活気に満ちているように思える。さあ、まずは町長の家に行って、ことの次第を報告しなければ。ペルナンドの娘が戻っているということは、きっと町長の娘も帰ってきているはずだ。喜んでいる顔が目に浮かぶようだ。さっそく訪ねてみると、案の定町長は手放しで喜んでくれた。今回は報酬をもらっただけで願い事はなしだ。ラトクは会いたがっているという娘ミリアを訪ねて酒場へいくことにした。話によれば、例の酔っ払いレイはミリアの恋人だったとか。ならば酒場にいるだろうと中に入ってみると、ふたりのケンカが始まってしまった。完全にひねてしまっているレイ。彼は以前ミリアを助けようとして失敗したのだ。それをよそ者のラトクに成し遂げられて、おもしろくないらしい。しかし、これではせっかく帰ってきたミリアがかわいそうだ。気の強い彼女はすっかりあきれ顔だ。何か渡したいものがあると聞いていたので、ラトクはミリアに話しかけた。すると彼女は"星の鍵"というものをくれた。これを持っていると、何でも南にあるカウリャンの城に入れるのだそうだ。もうこのふたりには何もしてやれそうにない。仕方がないのでほっておくことにして、ラトクは教会で待っているという人に会いに行った。

⬆すっかり性格がひねてしまったレイ。ミリアとの間はどうなるのだろうか。

## 教会の修道女

さて、今度は教会で待っているという女性に会いに行くことにしよう。その人の名はフェル・バーウ。どこかで聞いたことがあるような気がするのだが。そんなことを思いながら教会を訪ねてみると、そこで待っていたのは、以前から親しげに話しかけてきていたあの修道女だった。彼女はベールを脱ぎ捨てると素顔を見せた。そして、自分はニル・バーウの妹だと言った。ニル…… そういえばバドゥーとの戦いで聞いた名だ。フェルは自己紹介をすませると、いままでの森と谷のクエストはほんのテストにすぎないと話し、このあと本当のクエストが待ち受けていると言った。それも彼ひとりで立ち向かわなければならない最後のクエストなのだそうだ。せっかくこれで本格的に父親探しができると思っていたのに困ったものだ。

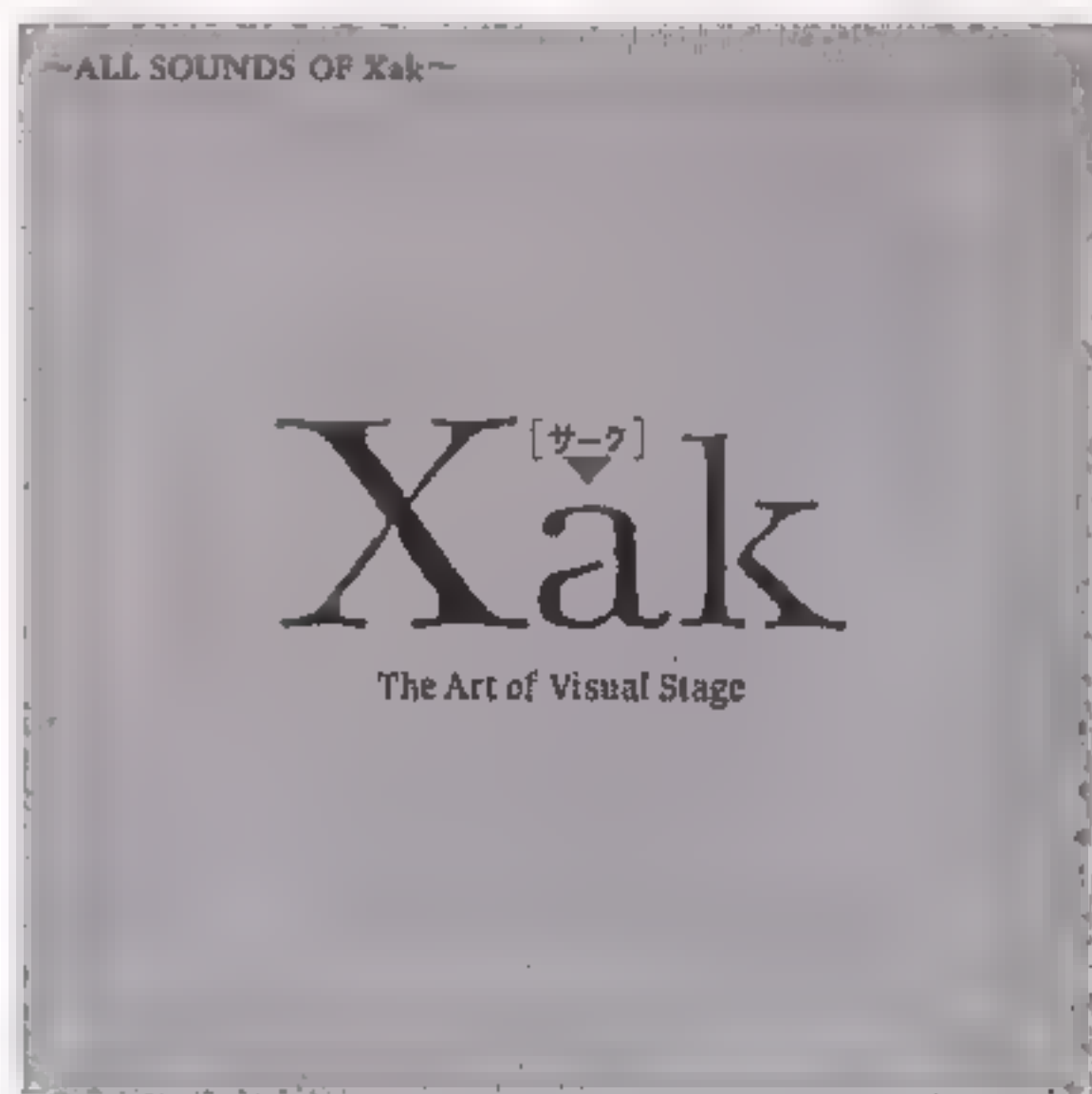
しかし乗りかかった船だ。今まで依頼をふたつも引き受けてしまっている以上、3つも4つも一緒だろう。勇者を名乗っているからには断るわけにはいかない。とりあえず詳しいことを聞いてみるとしよう。今度のクエストは町の南の山にあるカウリャンの城へ行って宝玉を手に入れることだ。つまり今回の相手となる魔物がカウリャンの城にいるのだ。すぐに町へ出て、城へ行く方法を聞いて歩こう。もちろん病院のシャナを訪ねるのを忘れないように。

⬆ラトクはまた難問をしょい込んでしまった。だが女性の頼みは断ることはできない。

# 昨今GM事情

美しいグラフィックとならんで、今やコンピューター・ゲームには欠かせない存在となっているのが音楽、いわゆるゲームミュージック(以下GM)である。作曲家のすぎやまこういち氏が手掛けた『組曲ドラゴンクエスト』(アポロン)の爆発的ヒットによって、ようやく音楽の一ジャンルとして認識され始めたGMも、現在はGM専門レーベルの設立や、第一線で活躍しているプロのアーティストのアルバム製作参加によって、一層のハイクォリティ化を図っている。昨今の、停滞しつつある日本のミュージックシーンに、一石を投じているといってもいいほどの盛況ぶりだ。

そういった状況の中、ビジュアルやシナリオとともに、、サウンドが高く評価されているXakも、アルバムが発売されて好評である。発売は、『ファイナルファンタジー』や『スーパーリアル麻雀』などをリリースしているポリスターから。ポリスターのコンセプトは、他社と一線を画している感が強い。とくにゲームのストーリーを基にしたり、ゲームに登場するキャラクターに焦点を絞ったイメージアルバムというのは、同社のお家芸といっても過言ではないだろう。また、そのラインアップも、長期間にわたって人気を維持している作品（あるいはメーカー）のものが多く、GMを一過性のものとして受け止めていない姿勢がうかがえる。

さて、肝腎のアルバムについて。『サーク全曲集～ALL SOUND of Xak』というタイトルで発売されていて、ゲームで使用された42曲を、全てアレンジなしのオリジナルミュージックで収録。音源にはPC88SRシリーズを使用している。Xakの曲は、第一印象こそ地味な感じだが、聴き飽きない作りとなっていて、完成度は非常に高い。まだ聴いていない人は、ぜひ一聴のほどを。

最後になったが、この3月にはいよいよXak IIのアルバムも、発売されることが決定している。今回も、ゲームの雰囲気をそのまま楽しんでもらうため？　全曲オリジナルで収録されている。今回も完成度の高い曲ばかりだけに、楽しみである。

☗1988年5月25日発売。価格は2472円[税込]。ＣＤ番号はH24X-10003。

# カウリャンの城

**エリア1のボローズの森とエリア2の結晶の谷は、ラトクが本当の勇者かどうかを試すためのイベントだったが、ここカウリャンの城は、フェルに認められたラトクが、勇者として初めて冒険するエリアだ。トラップやモンスター達を見ると、前のエリアと比にならないくらいに難しくなっているが、ゲームが進むにつれて、いままで謎だったことが少しづつ明らかになっていくエリアだ。**

## ✩エリアの構成

3つめのエリアであるカウリャンの城は、トラップ、フロアの数、大きさ、どれを見ても、今までにエリアとは比べものにならないくらいに増えている。マップの大きさだけで見れば、正直、エリア1～2のマップがすっぽりと入ってしまうくらい思ってもらっていいだろう。ここは、それくらい広いマップをしているのだ。そして、さらに注目すべき点は、マップの構造だ。このエリアは、東西二つの塔で構成され、それぞれ異なったフロア数に、様々なトラップやアイテムが隠されている。また、塔の行き来もクリアする上で重要なポイントになっている。

## ✩モンスターたち

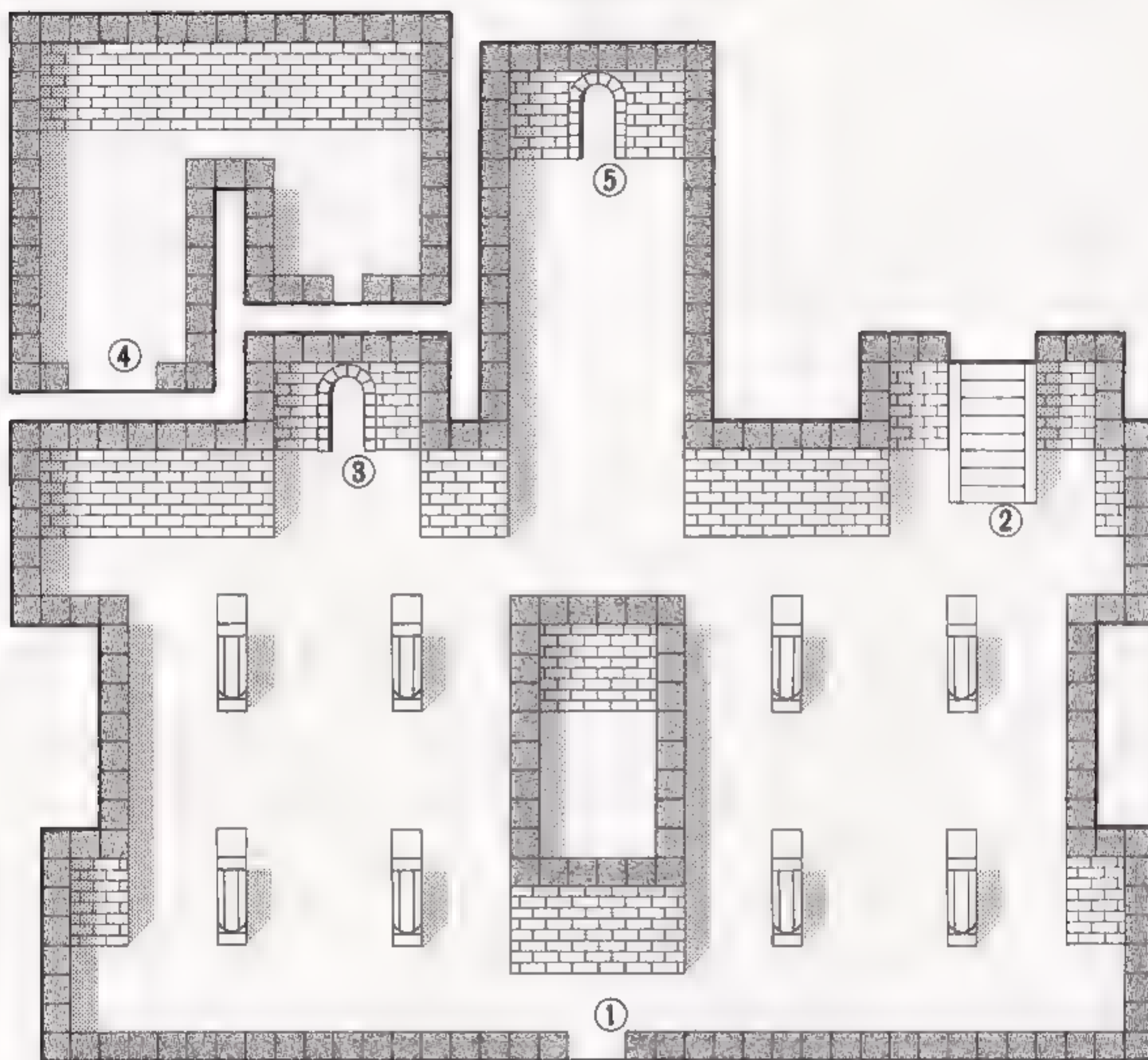
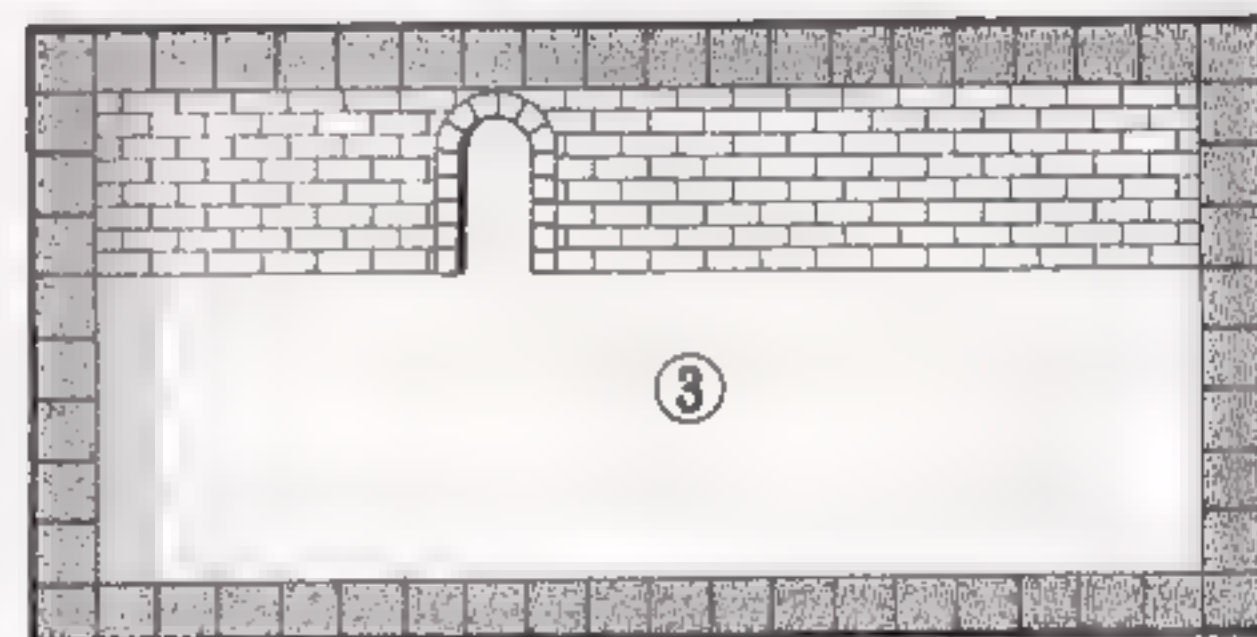
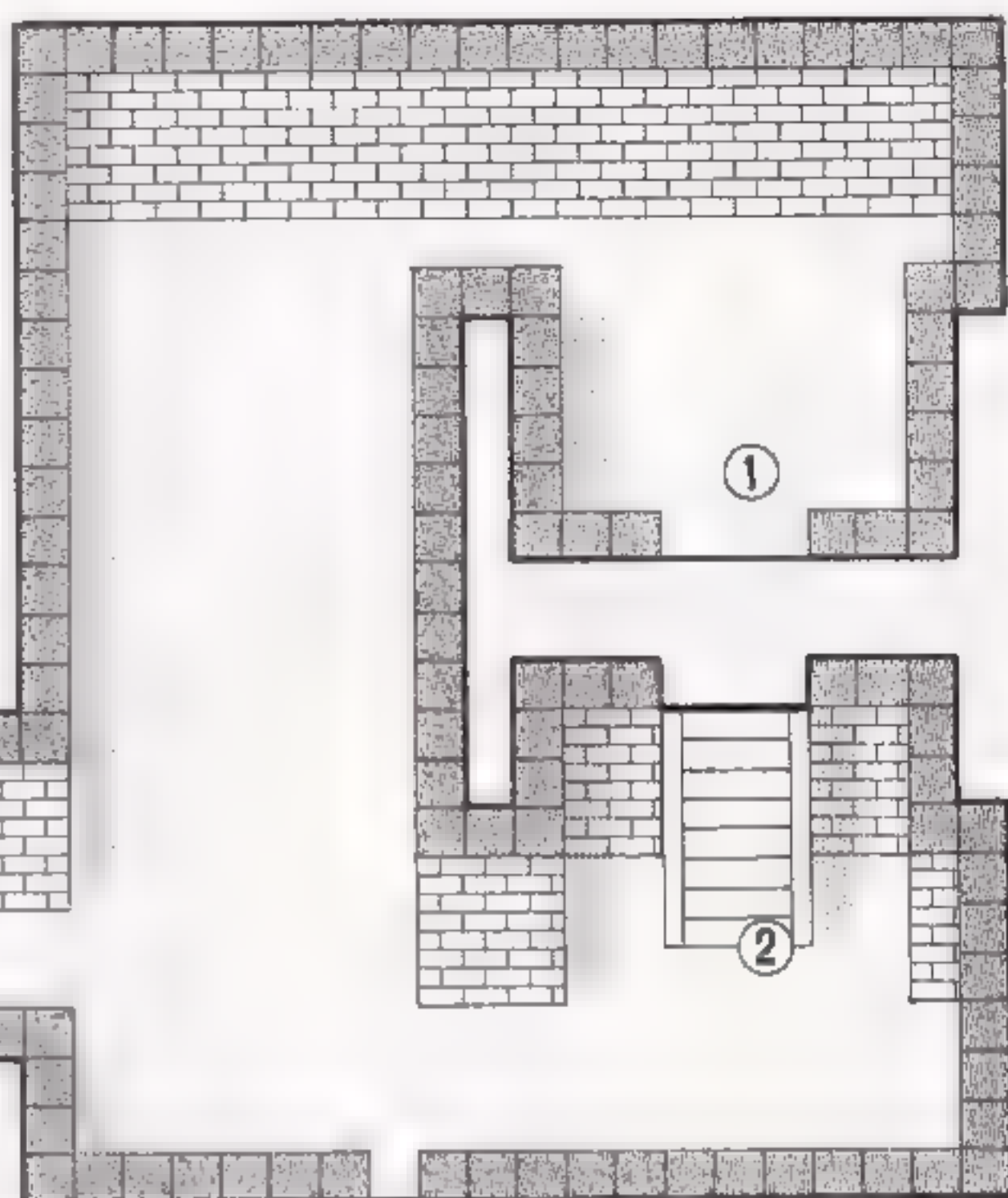
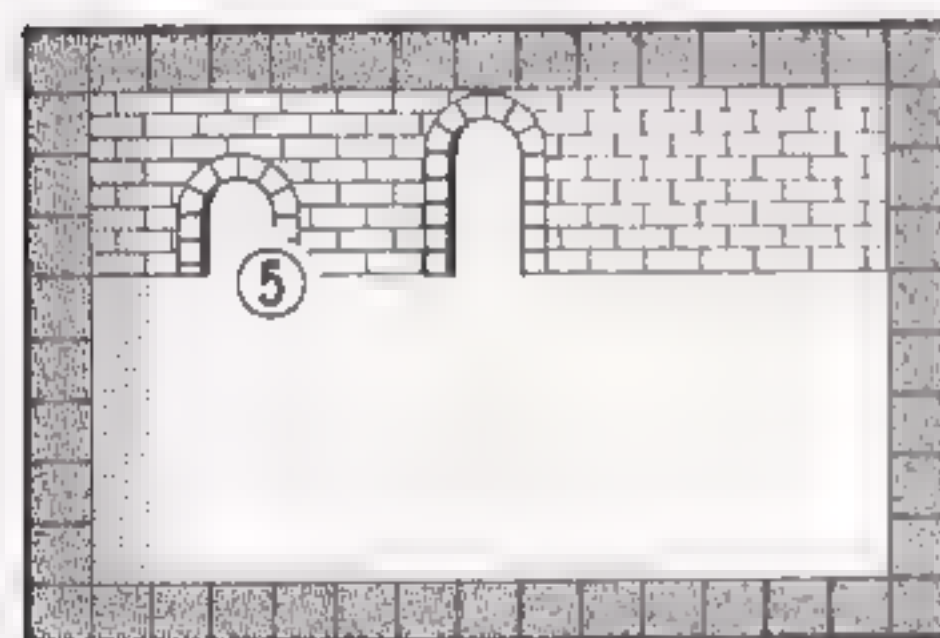
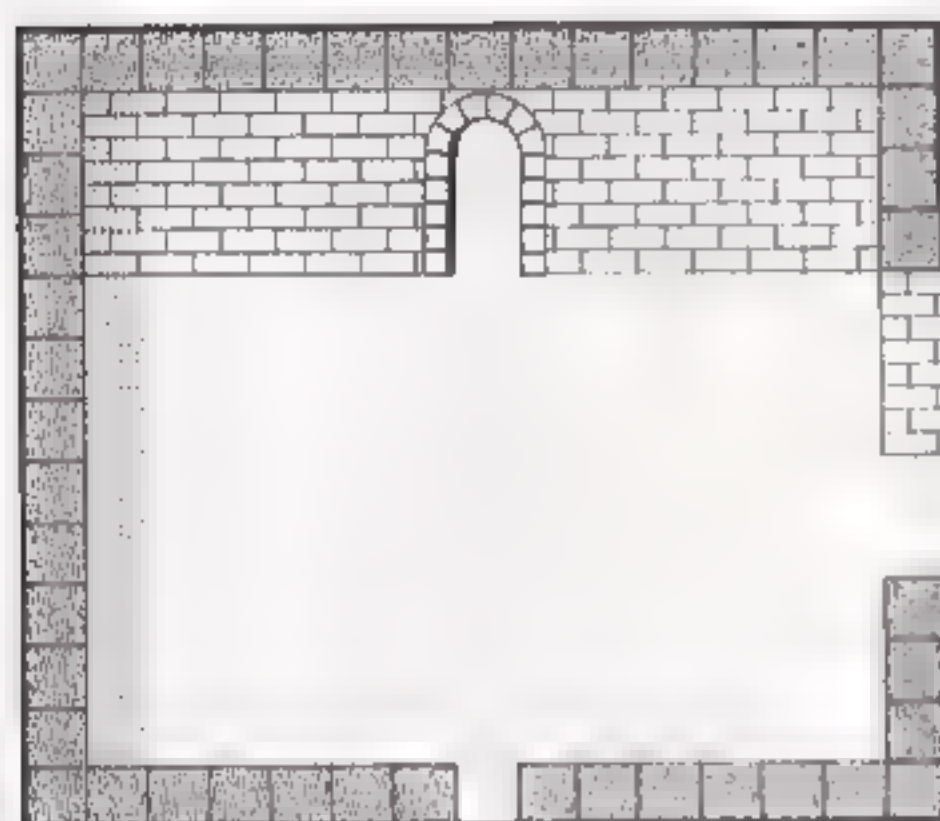
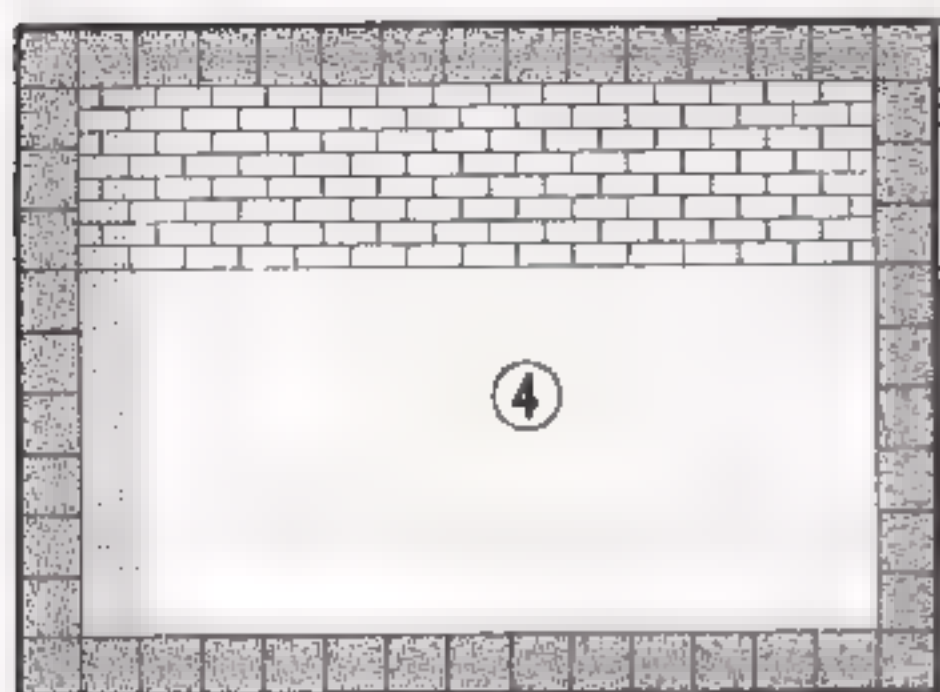
カウリャンの城に登場するモンスター達は、どれも特徴のある奴ばかりだ。実際に、その地に生息しているモンスターが多く、自分の特徴を生かした攻撃方法で襲ってくる。鋭い爪で引っ掻いたり、速い足を利用して跳びかかってきたりと、攻撃方法も様々だ。これらのモンスターのほとんどは、本来、自分のなわばりを守るためとか、食料を獲るために、侵入者を襲うのだが、今は、妖魔の魔力でラトクの冒険の邪魔をするように操られている。

また、この城を守る為だけに、創世されたモンスターがいることにも注目したい。鎧だけで実体のないモンスターや、2種類の生物を掛け合わせたモンスターがそうだ。これらは、妖魔に操られる以前に、2種の生物の力までも合成するため、他のモンスターとは比べ物ならないほどの攻撃力を秘めている。

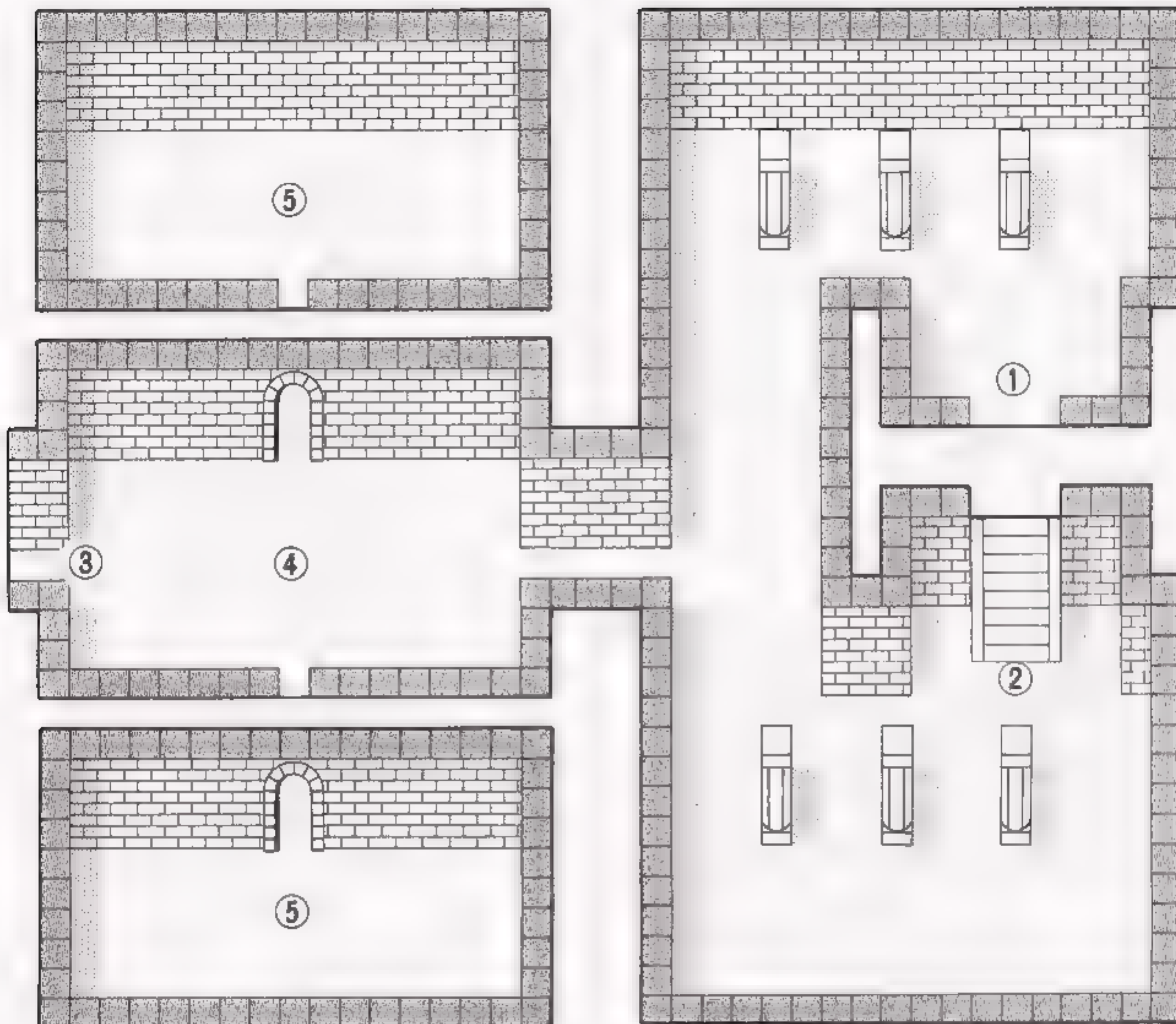
## ✩イベント

とにかくマップが広いから、イベントが多いこと多いこと。アイテムの入手をイベントとして数えなくても、大小合わせると全部で5つくらいはあるのではないだろうか。今までが、ひとつのエリアを通して1～2つと考えれば、その多さがわかるだろう。しかも、ここでのイベントは、シナリオの本筋に関係のないイベントは絶対に出てこない。全てがストーリーにそった謎を、何等かの形で解き明かしていくイベントになっている。無敵のモンスター、行方不明のボグウェル、ビグレウス・ボグレウス・フィールの復活、そして、ヴァールの正体、これらのイベントと、他のイベントがストーリーに上手に絡み、プレイヤーのテンションを上げていく。ゲーム全体からみても、ちょうど折り返し地点。出し惜しみするわけではないが、各自プレイしながら、じっくりと味わってほしい。

# 東の塔

## 地上1階

①カウリャンの城裏口(スタート)
②東の塔地上2階に通ずる階段
③特定の鍵がなければ開かない扉
④東の塔の地下1階に通ずる階段
⑤カウリャンの城正面口

# 地上２階

①東の塔地上１階に通ずる階段
②東の塔地上３階に通ずる階段
③ラナブの宝庫。要注意！
④何かありそうで何もなし
⑤壁に小さな穴。要アイテム

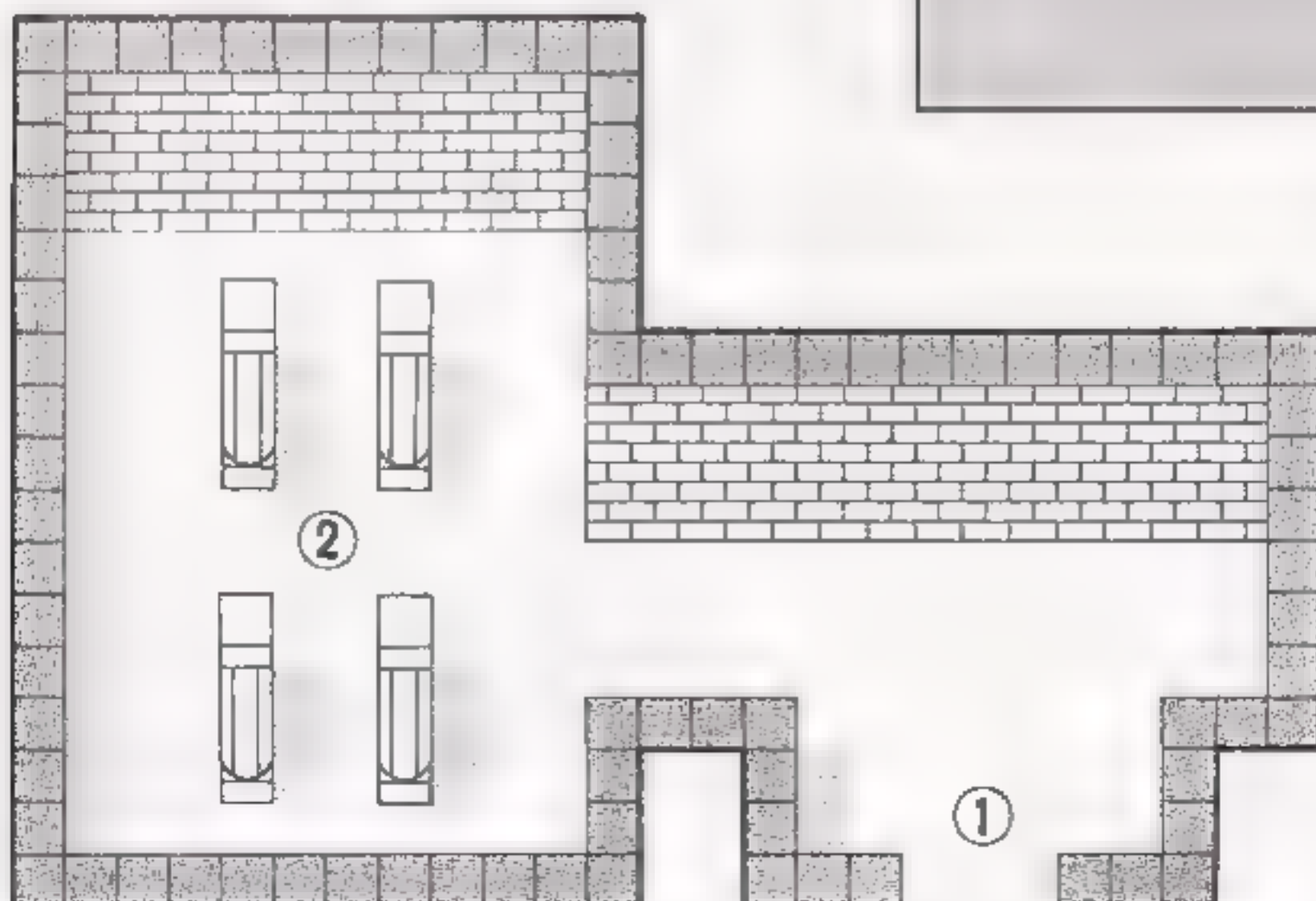
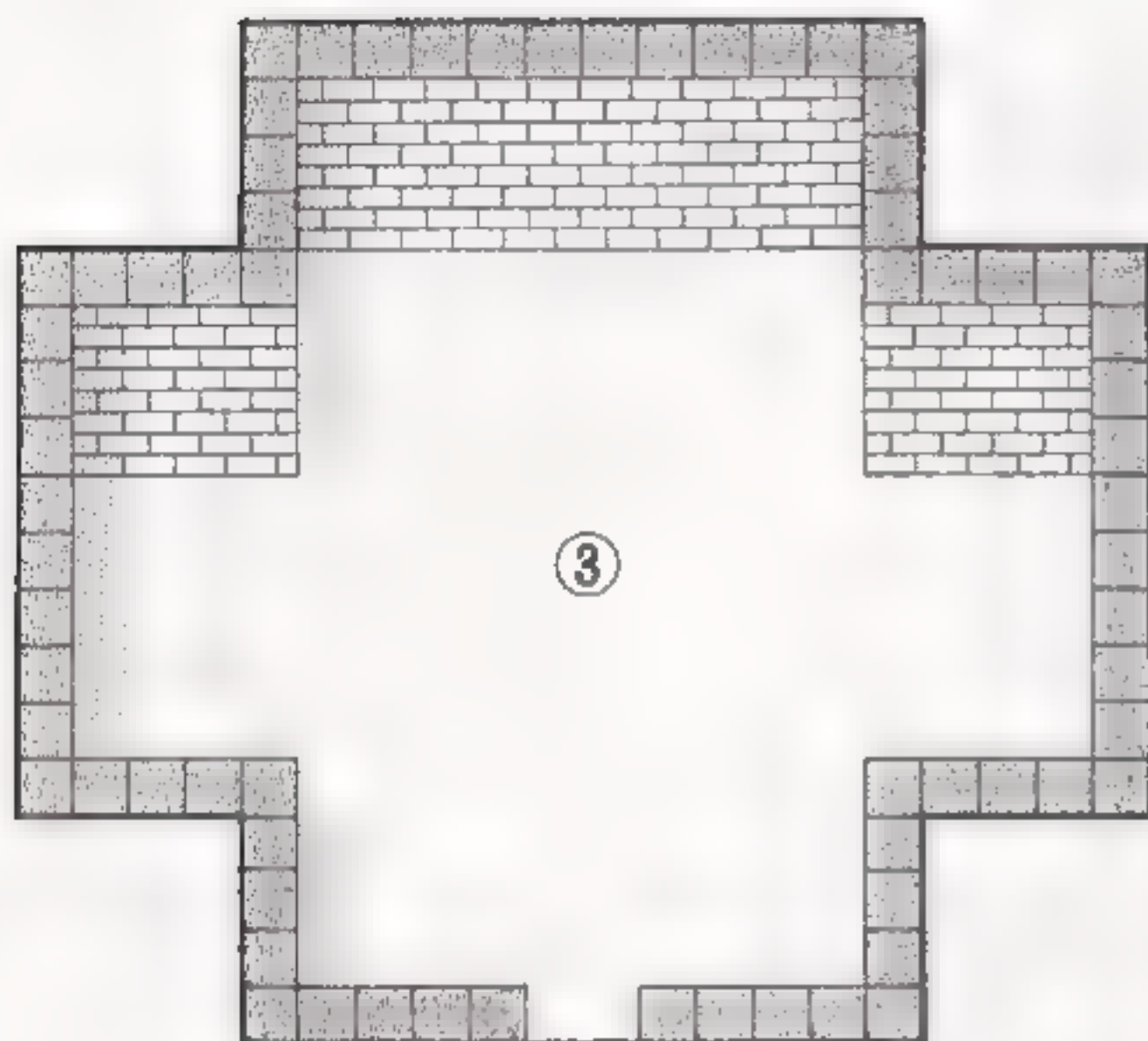
# 地上3階

①東の塔地上2階に通ずる階段
②東の塔地上4階に通ずる階段
③西の塔に通ずる踊り場
④敵キャラ出現ポイント。要注意!
⑤マントがあればここで体力回復!

## エア・エレメンタル

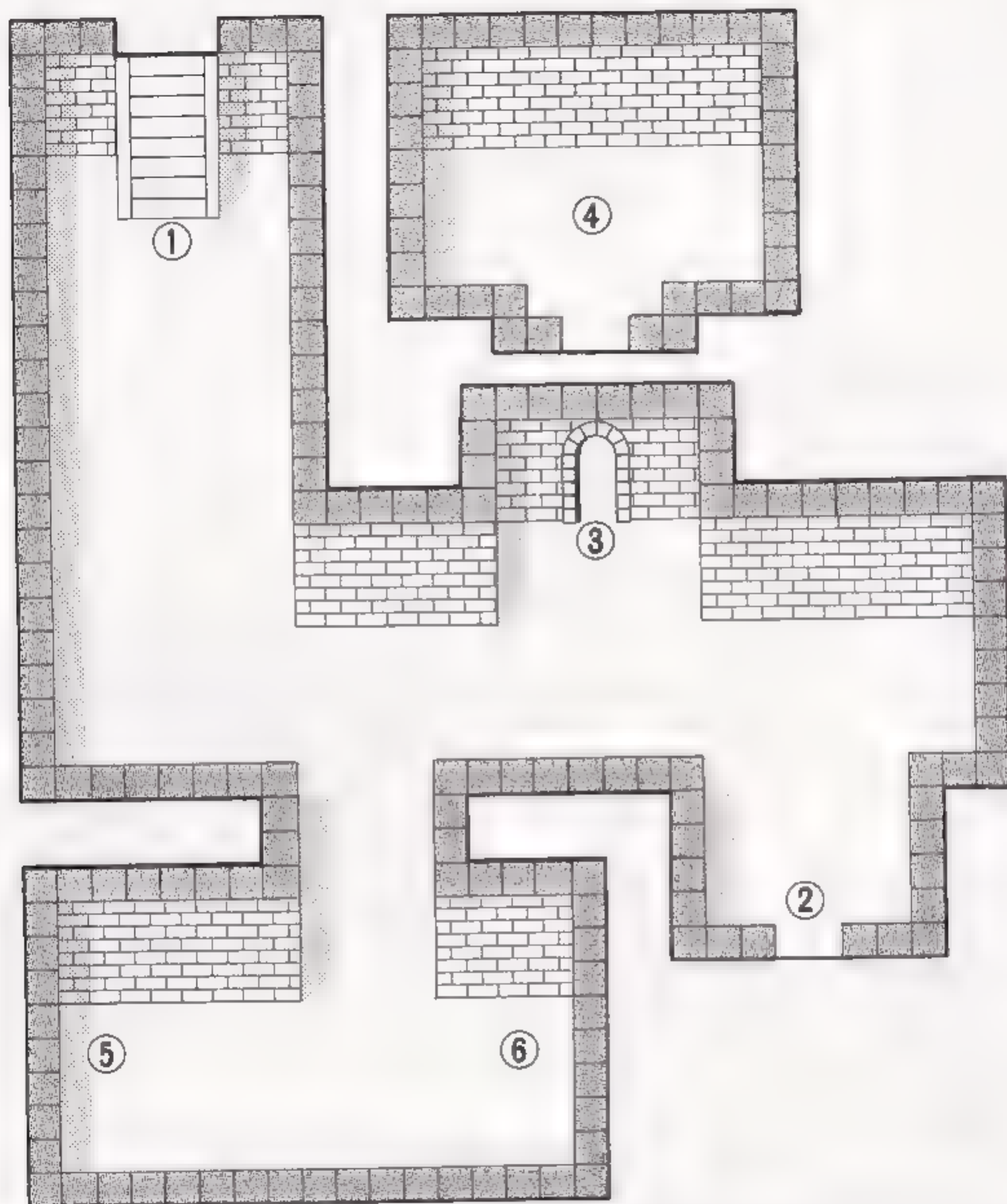
東の塔の4階にいるエア・エレメンタルは、風の精霊である。妖魔南天王ヴァールを作りだしてしまった張本人ではあるが、ラトクとの勝負に負けると、ヴァールからのボーディス解放を主張する。どうやらエア・エレメンタルも、悪意があって風の剣を渡した訳ではないらしいことが、ここで明らかになる。

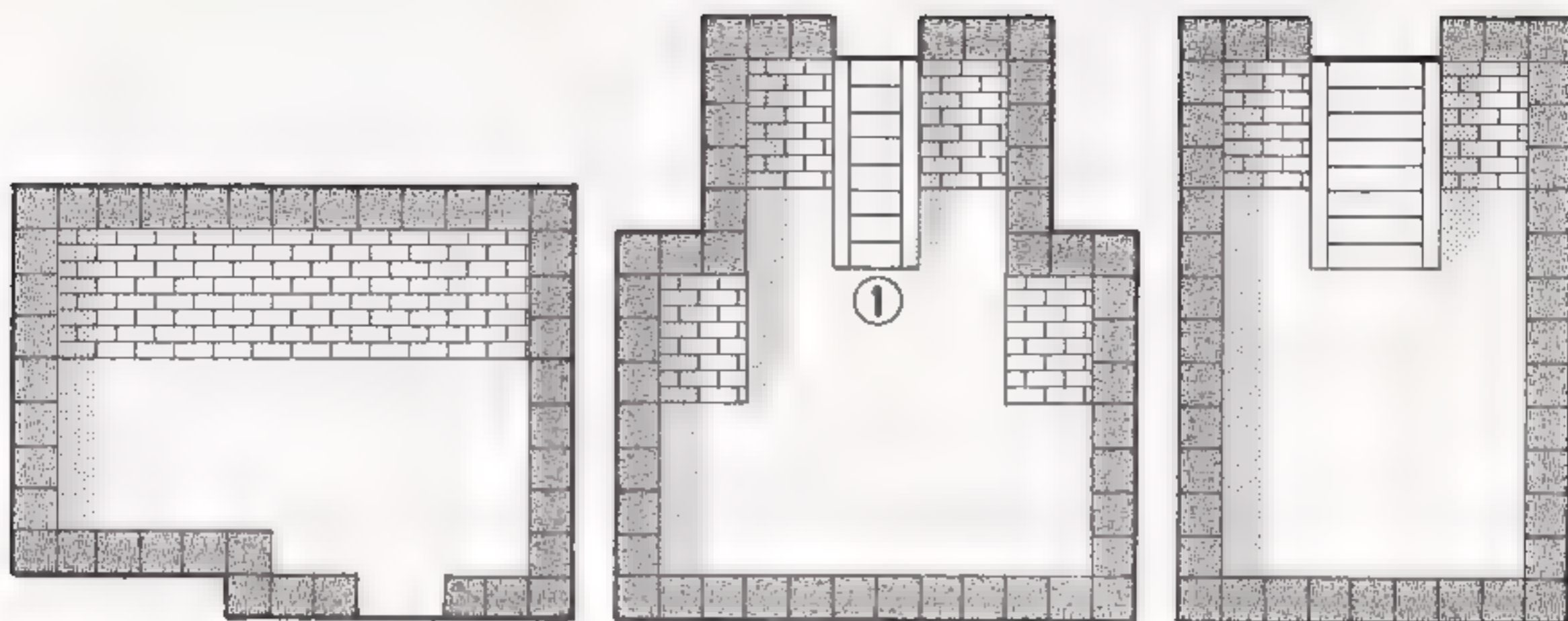
# 地上４階

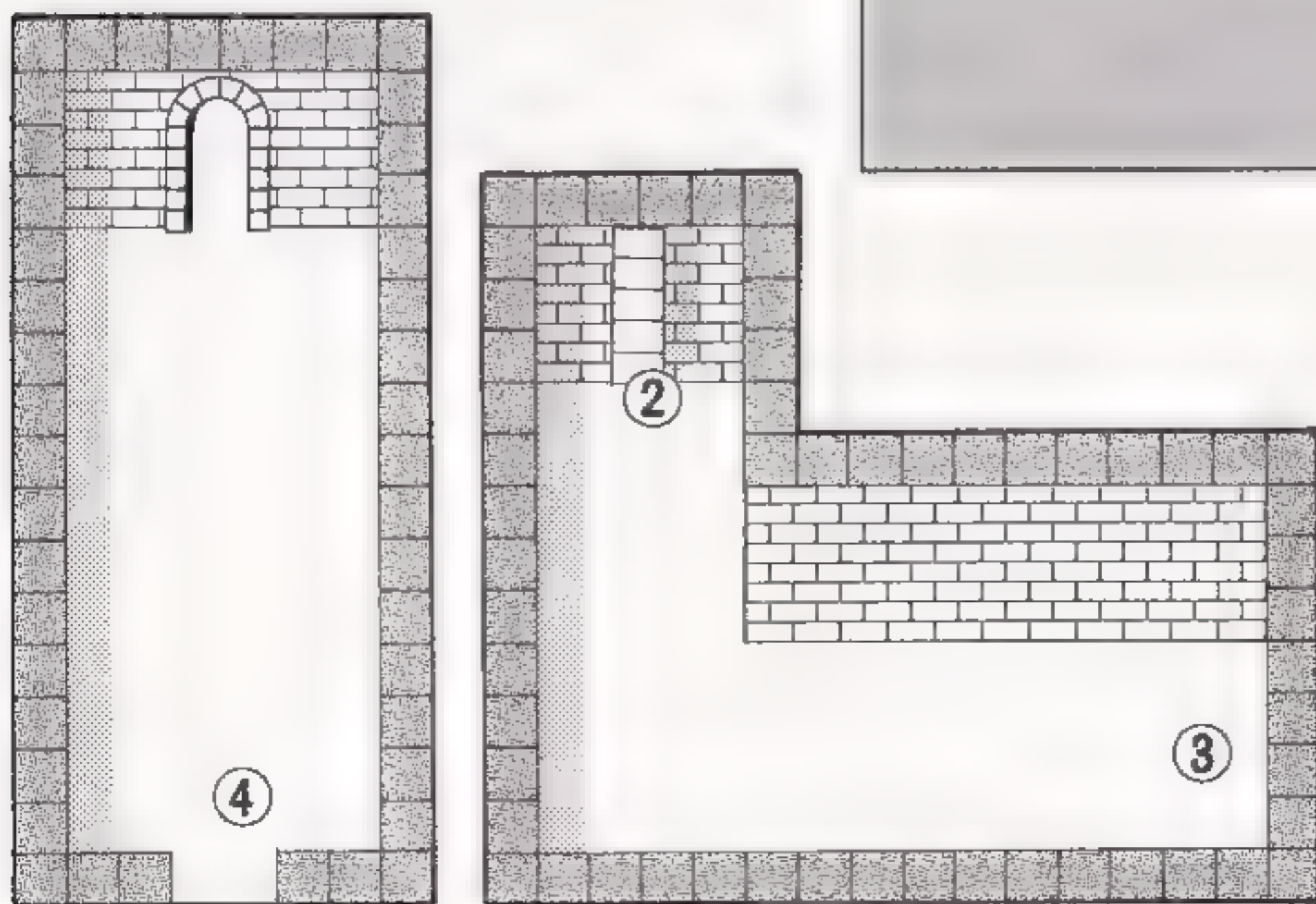
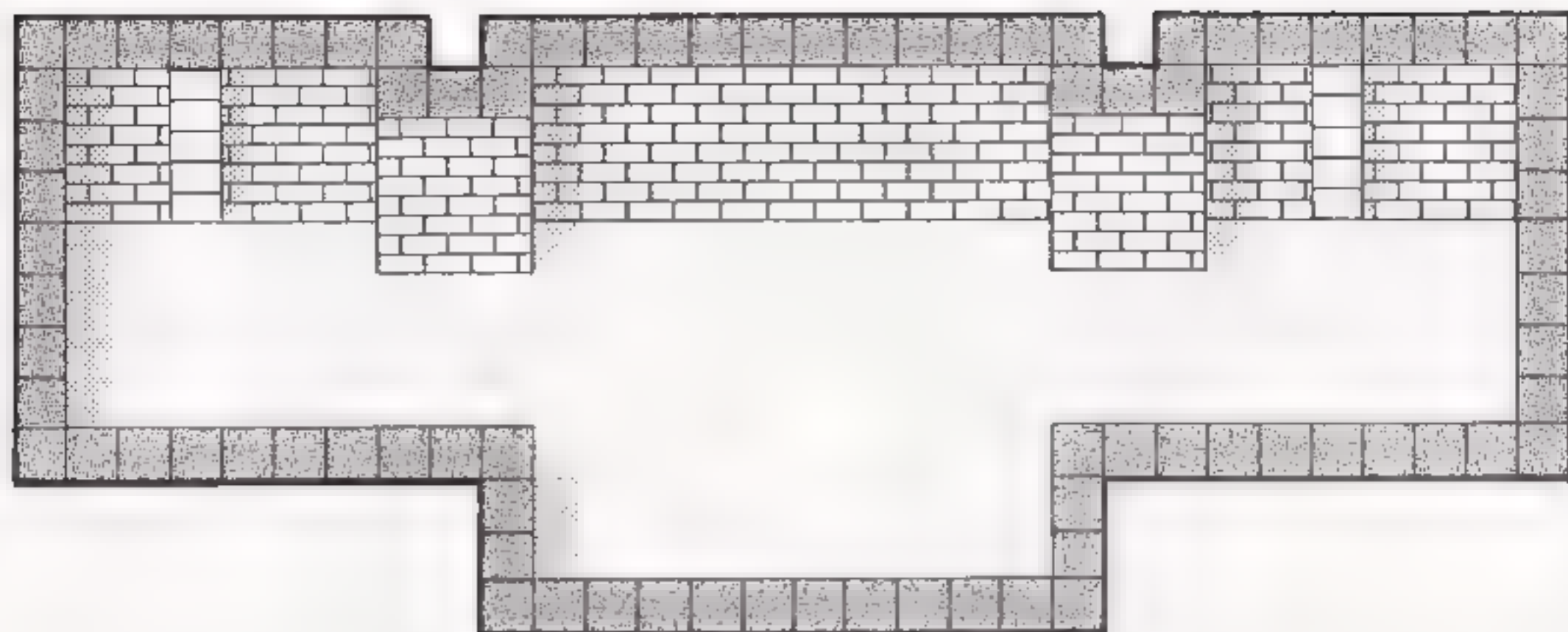
## 入手するアイテム

エア・エレメンタルを倒すと、風のメダルと月の鍵というアイテムが手にはいる。これは、ボーディス解放のために、エア・エレメンタルがラトクに手渡してくれるものだ。月の鍵は名称の通り、鍵であり、今まで開けることのできなかった扉を開けられるようになる。風のメダルは、ラトクのまわりの空気に圧力をかけ、ラトク自身を小さくしてしまう。これを使って壁の中を通り抜けるのだ。

①東の塔地上3階に通ずる階段
②マントがあればここで体力回復!
③エア・エレメンタル

# 西の塔・地下道

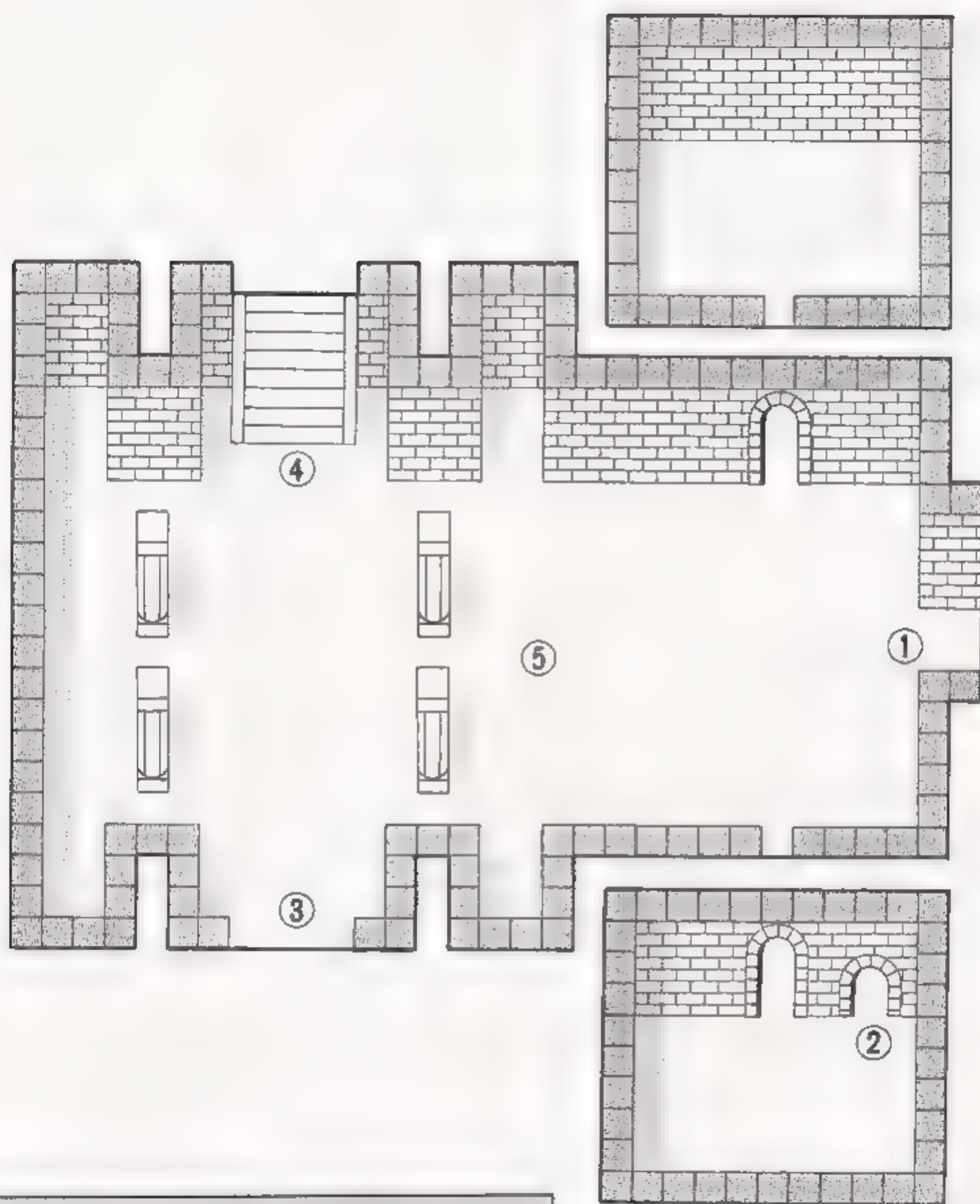
## 地下1階

①西の塔地上1階に通ずる階段
②西の塔地下2階に通ずる階段
③特定の鍵がなければ開かない扉
④謎のスイッチ。要アイテム
⑤宝箱
⑥あるイベント後、変化が起きる

# 地下2階

# 地下3階

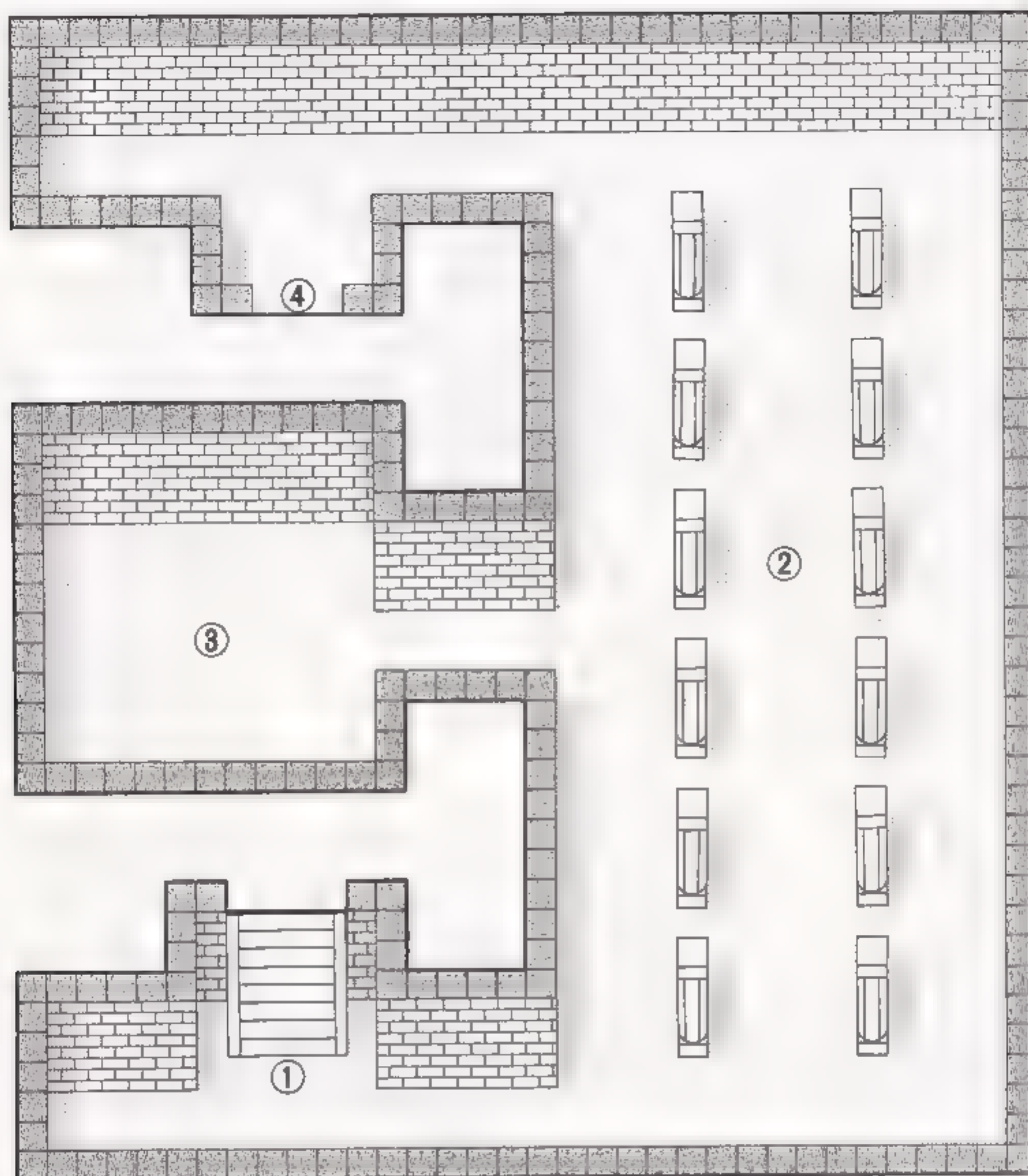
①西の塔地下1階に通ずる階段
②西の塔地下1階に通ずる階段
③西の塔地下4階に通ずる階段
④西の塔地下4階に通ずる階段

# 地下4階

## ヘンな服

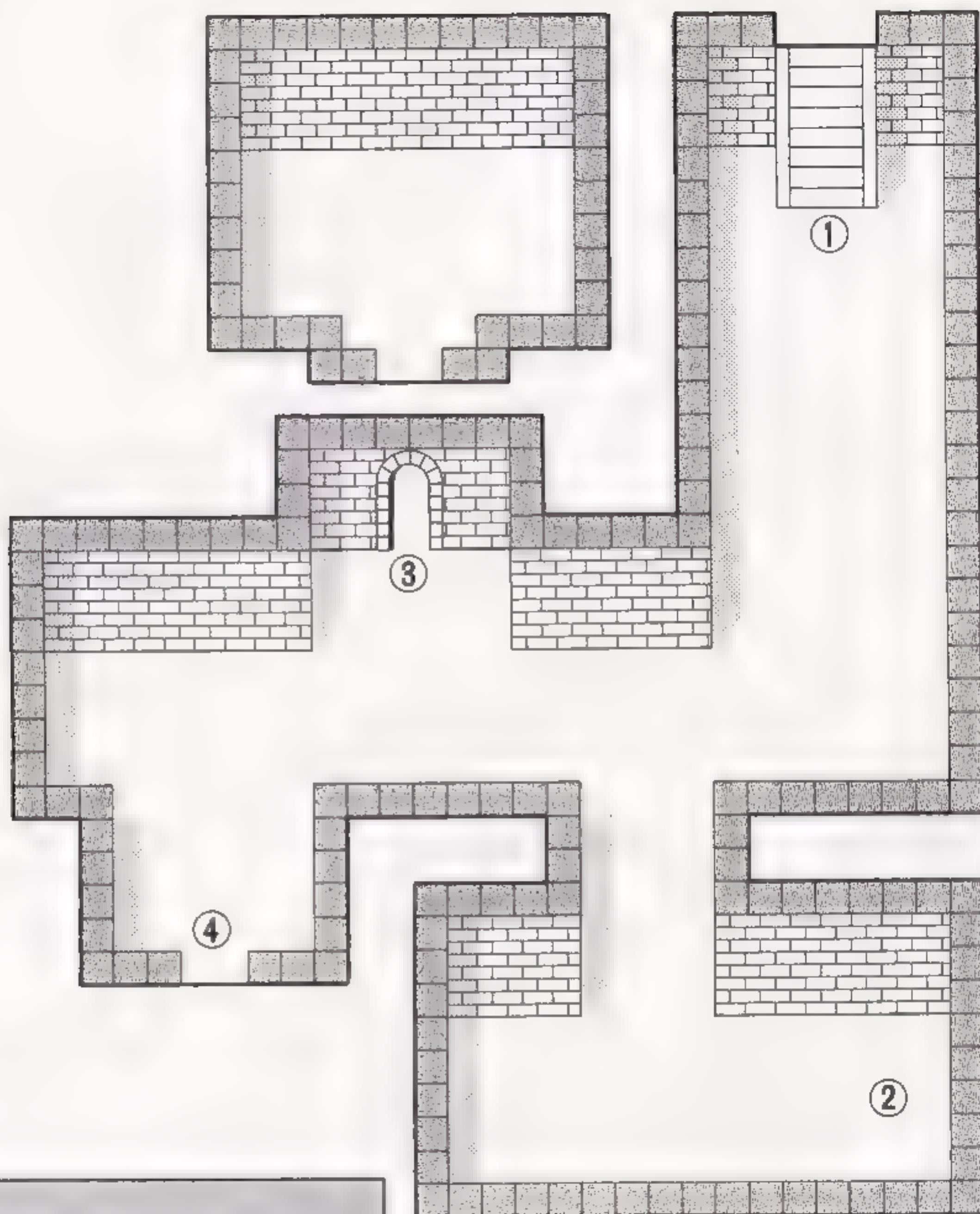
西の塔の地下で手にはいるヘンな服とは、金魚鉢のようなガラスのボールと、なめりの皮に魔法をかけて作られた服だ。素材が良いものだけに重くて扱いにくく、地上での戦闘には、あまり適しているとは言えない。その反面、密封性が高く、多少の潜水なら十分すぎる程の空気を、ガラスのボールと服の間に取り込んでおける。かなり重宝するが、着替えるのに時間がかかるのがたまにキズ。これを最初に入手しなければ、水路は、まず通り抜けられないと思ってもいいだろう。

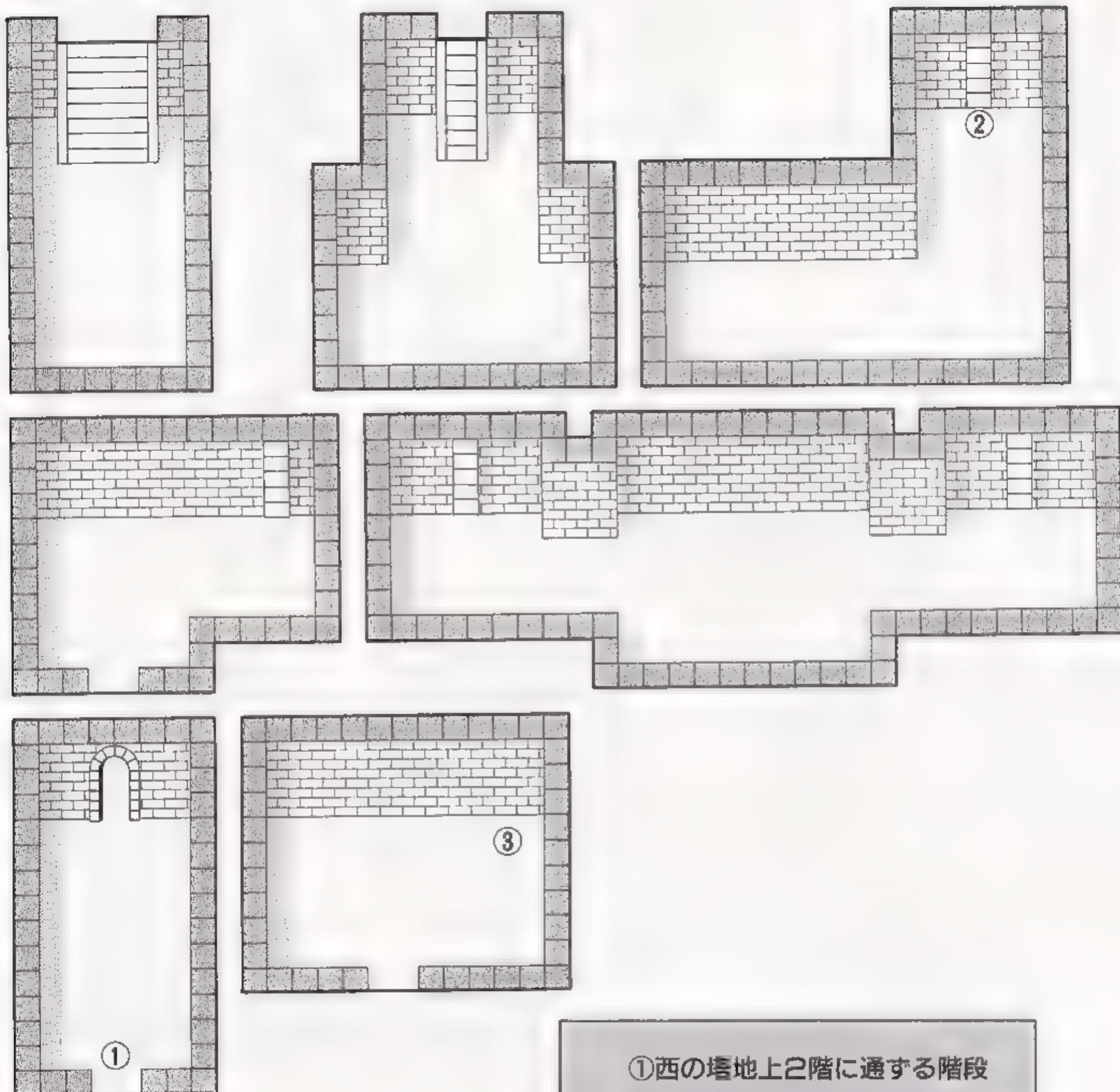
## あとでまたこよう

東の塔でエア・エレメンタルを倒したラトクは、西の塔に渡り、変な服を手に入れた。しかし、西の塔の地下に開かない扉がある。この扉をあけるには、一度東の塔の地下まで戻り、ある人物に会い、カウリャンの城とヴァールの情報を聞き、あるモノと交換に鍵を手に入れなければならないのだ。そして、手にいれた鍵で開けた扉の奥には、西の塔の最上階に上がるために絶対に必要なアイテムが眠っている。かなり行き来が激しく面倒だが、このつながった小さなイベントで、ヴァールとカウリャンの城の全貌が見えてくるようになっているのだ。

# 地上3階

①東の塔3階に通ずる踊り場
②壁に小さな穴。要アイテム
③西の塔地上2階に通ずる階段
④西の塔地上4階に通ずる階段
⑤敵キャラ出現ポイント。要注意!

# 地上2階

①西の塔地上3階に通ずる階段
②敵キャラ出現ポイント。要注意!
③何もない
④西の塔地上一階に通ずる階段

# 地上1階

①西の塔地上2階に通ずる階段
②秘密あり
③小部屋
④西の塔地下1階に通ずる階段

# 地下水路

①西の塔地上2階に通ずる階段
②西の塔地下1階に通ずる階段
③宝箱

## 軟禁の身　ポグウィル

東の塔の地下水路を抜けたところに、鍵がかかっていて開かない扉がある。エア・エレメンタルから手にいれた月の鍵を使い、扉を開けてみると、そこには、１年前から行方不明になっていた技師のポグウィルが軟禁されていた。結晶の谷でミリアがくれた星の鍵をミリアに託したのは、ポグウィルだったのだ。そしてポグウィルは、事の起こりを淡々と話し始めた。ポグウィルの師、カショクホウ・サイテンは、妖魔の下で神々の力の復活の実験を行なっていた。ある日、サイテンは実験中の事故で亡くなってしまった。亡き師のあとを継いだポグウィルは、その実験を、妖魔のための神々の力の復活のためではなく、人々のために役立てようと考えた。しかし、それには結晶の谷でわずかに採れると言われているブルー・ストーンが必要なのだ。ポグウィルは、そのブルー・ストーンを入手するために結晶の谷に向かったが、ポグウィルの行動に以前から疑問を抱いてたヴァールに見つかり、軟禁されてしまったのだ。

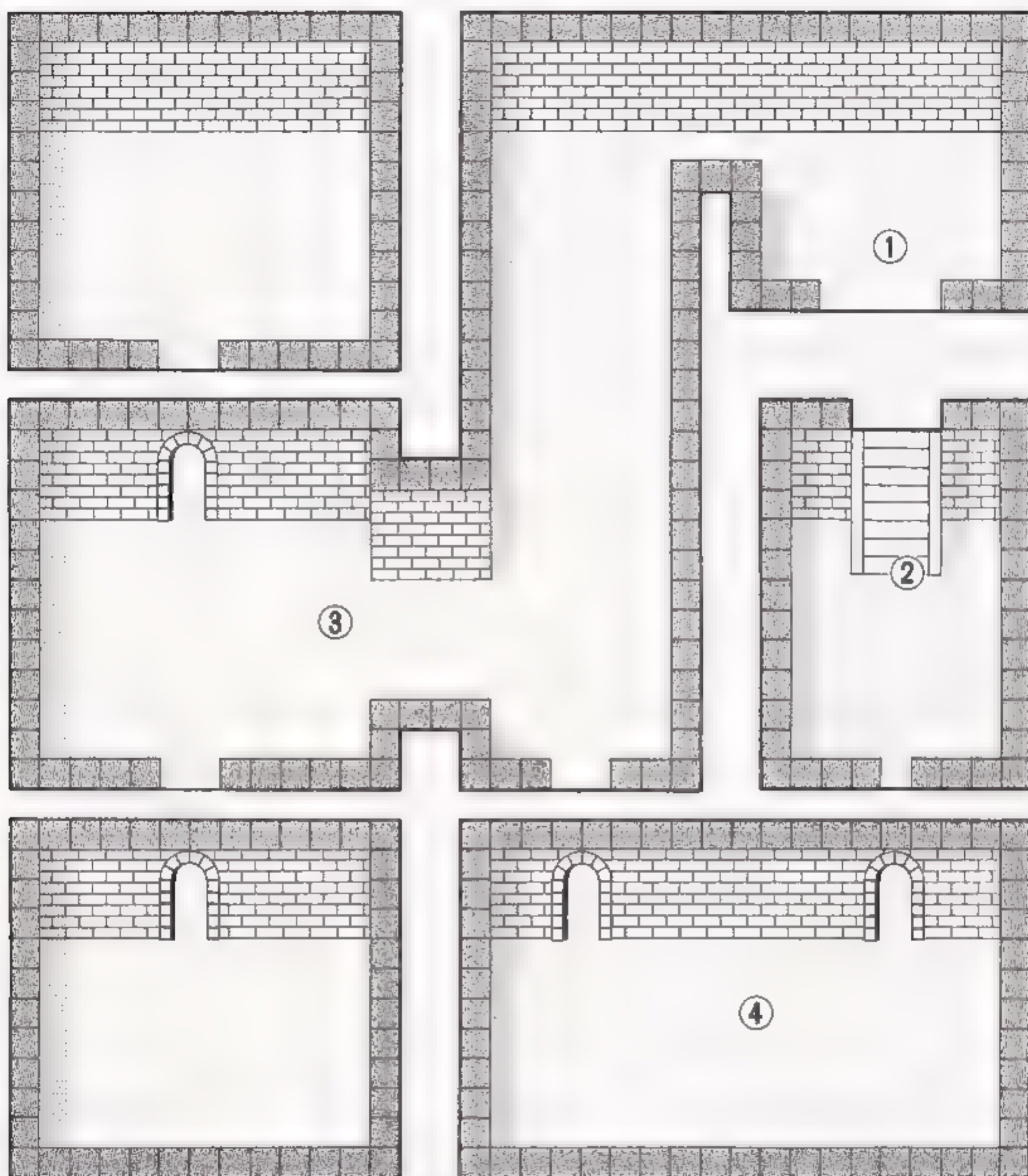
## 天王たちの復活

聖なる護符を使い、亡者の回廊をぬけたラトクは、ついに最上階にたどりつく。と同時に、どこかで聞き覚えのある男の声が響きわたった。３年前に決着をつけることができなかったネクロマンサーである。３年前と比べものにならないほどパワーアップしたネクロマンサーは、妖魔四天王であるビグレウス、ボグレウス、フィールを復活させる。やむをえず戦う覚悟を決めたラトクの後ろから、レイ・ディールの声が聞こえてきた。レイが仲間を連れて加勢しにきてくれたのだ。この場はレイに任せて、一刻も早く最上階にいるヴァールのところに向かおう。

### こまめにセーブを！

エリア１～２のように、モンスターがあまり強くないところは、宝箱を開ける前やボスの前でセーブする程度でも大丈夫だった。しかし、カウリャンの城を、前のエリアと同じペースでセーブしていると、あとあと取り返しのつかないことになるかもしれないぞ。そうならないためにも、もっとこまめにセーブをしてほしい。レベルアップしたときは勿論のこと、上の階に登った時や鍵の掛かっている扉を開ける前には、必ずセーブするようにし、できればバックアップも取っておくように心掛けよう。

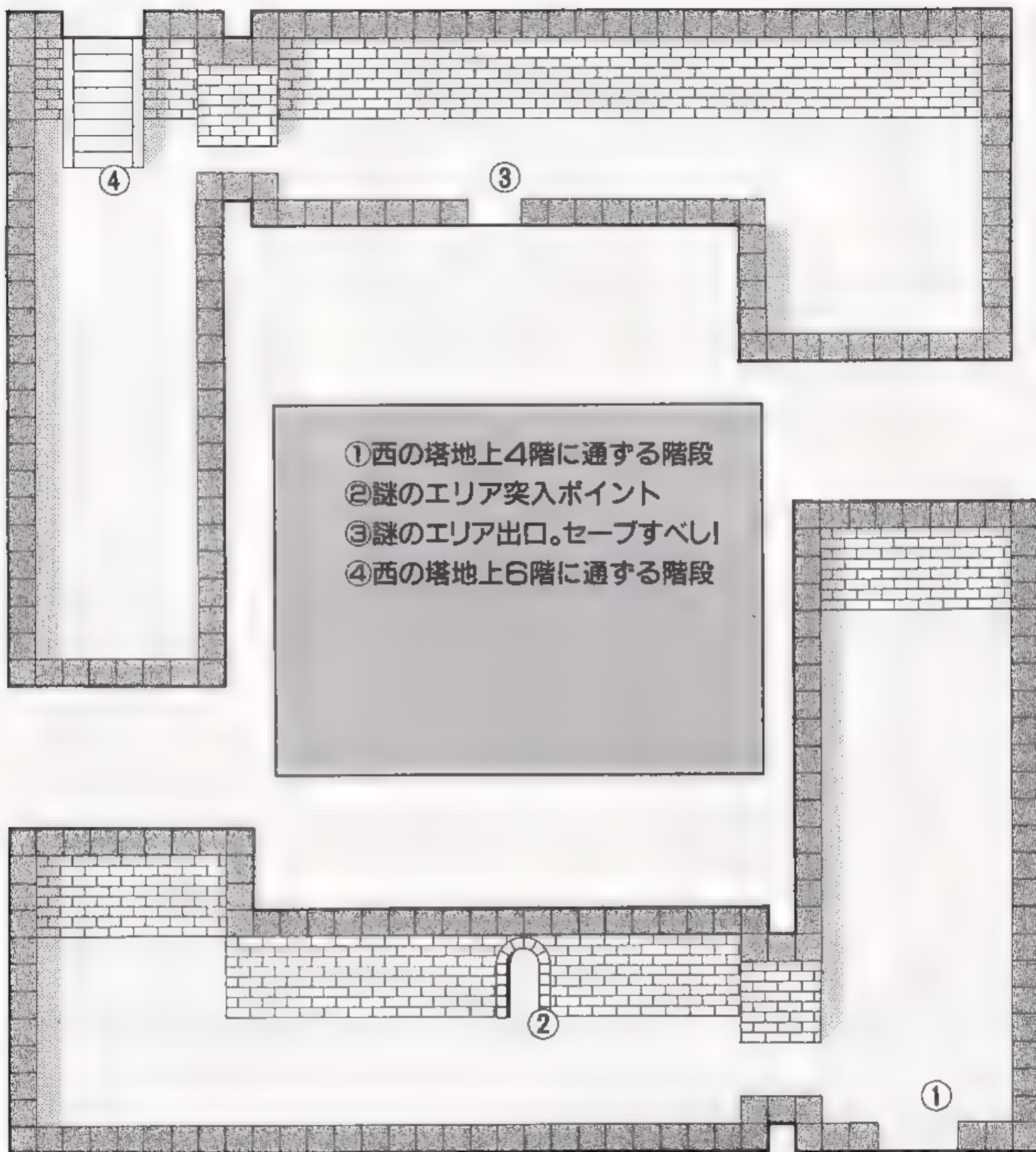
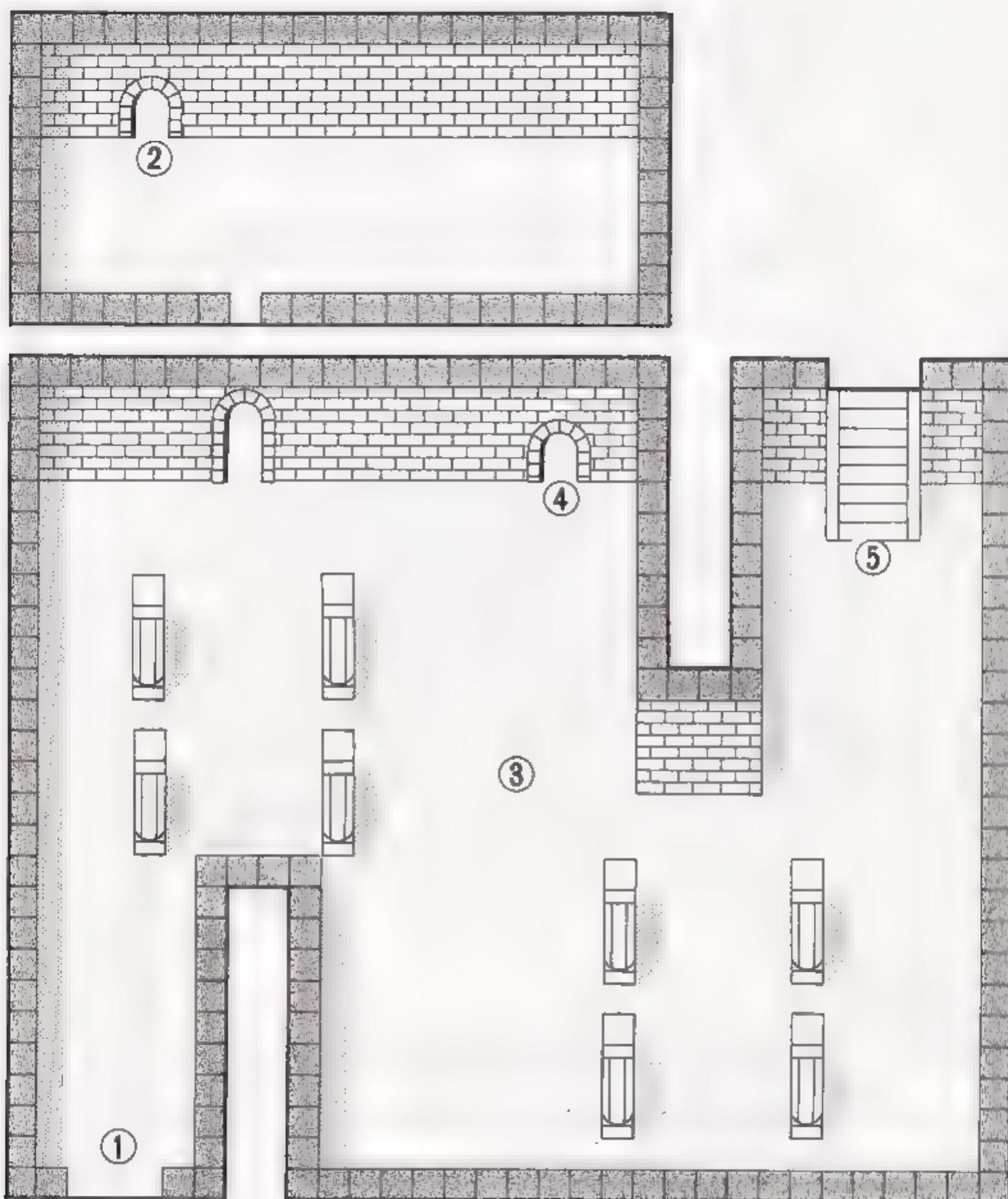
●扉をくぐる前、ここでセーブしておきたいね。

# 地上4階

①西の塔地上3階に通ずる階段
②西の塔地上5階に通ずる階段
③敵キャラ出現ポイント。要注意!
④狭い通路に敵キャラ多し。注意!

## 構造をつかめ!

カウリャンの城は、マップが広いばかりか構造も複雑にできている。特に気をつけてほしいのは、地下水路のマップ。ここは小さなわりに上下のつながりが多く、似たようなマップばかりで勘違いしやすい。また、壁の中や天井裏を通って、同じ階の別マップに行けるようになっていることも、覚えておこう。

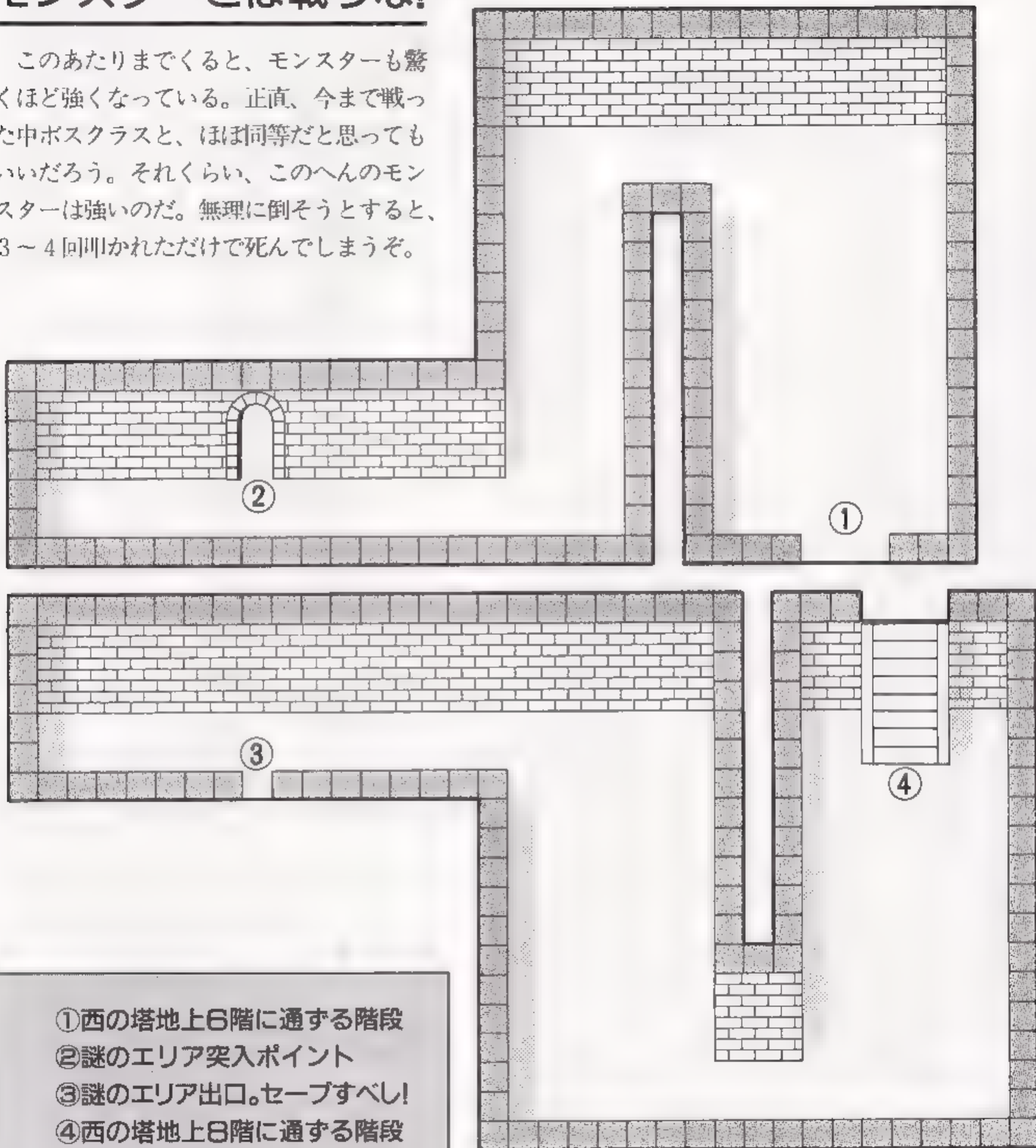
# 地上5階

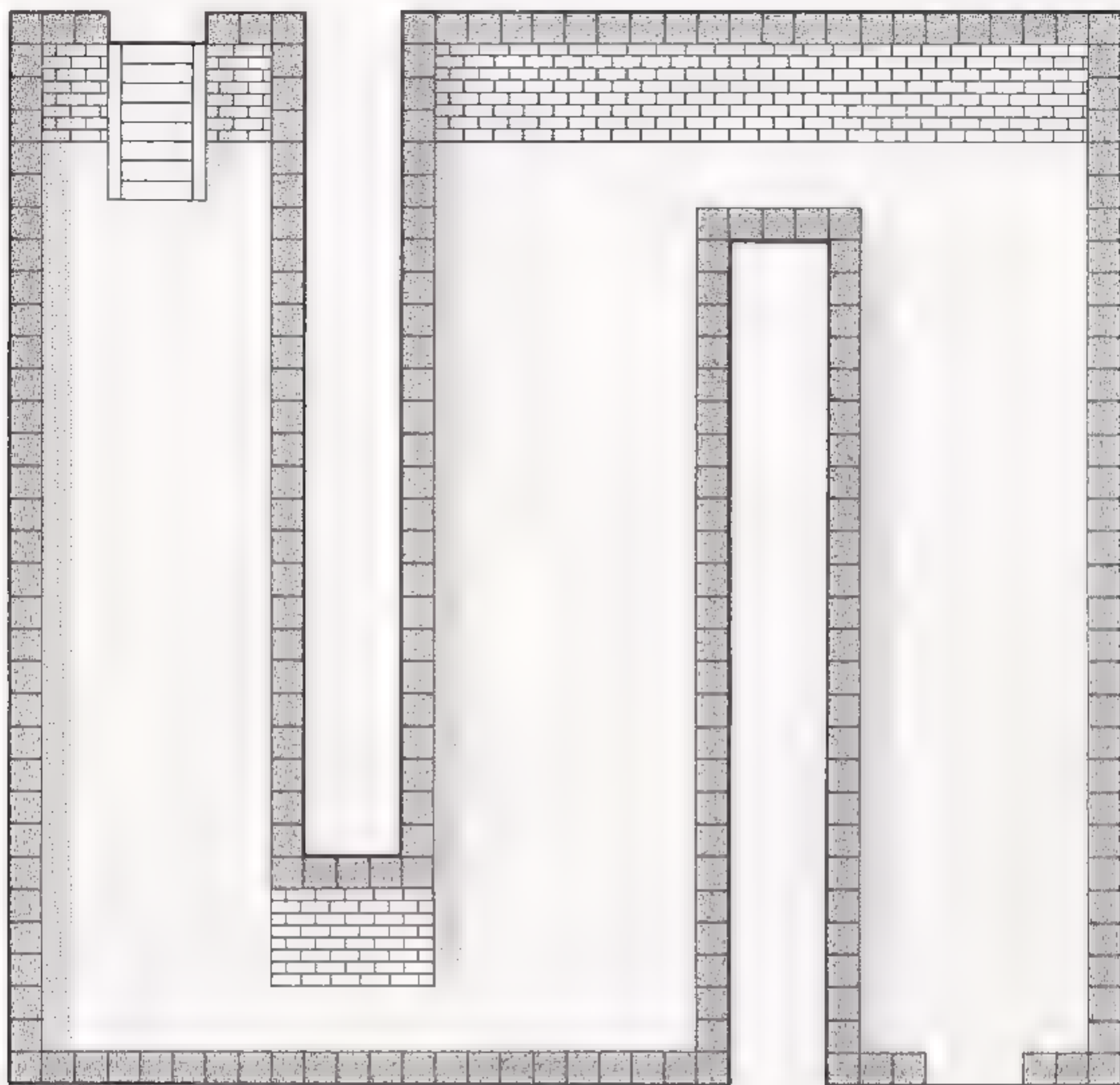
④
③
①西の塔地上4階に通ずる階段
②謎のエリア突入ポイント
③謎のエリア出口。セーブすべし!
④西の塔地上6階に通ずる階段
②
①

# 地上6階

①西の塔地上5階に通ずる階段
②壁に小さな穴。要アイテム
③見えない壁あり。通行不能
④②とつながっている
⑤西の塔地上6階に通ずる階段

# 地上７階

## モンスターとは戦うな!

このあたりまでくると、モンスターも驚くほど強くなっている。正直、今まで戦った中ボスクラスと、ほぼ同等だと思ってもいいだろう。それくらい、このへんのモンスターは強いのだ。無理に倒そうとすると、３～４回叩かれただけで死んでしまうぞ。

①西の塔地上6階に通ずる階段
②謎のエリア突入ポイント
③謎のエリア出口。セーブすべし!
④西の塔地上8階に通ずる階段

# 地上8階

## ヴァール登場

風の剣を手にいれ、悪事の限りを果たし、技師ボグウェルを軟禁した張本人。その真の姿は、レイ・ディールの船友、ジェロム・ボーディスだった。ことの起こりは、引退を目の前にしたコーレイ船長の、跡継ぎを決めるために行った闘技試合だった。すでにミリアと結婚まで約束したレイは、一瞬のすきをつき、ボーディスとの決闘に勝ってしまう。その後、レイとボーディスの仲はますます悪くなり、試合に負けた悔しさと、自分も惚れていたミリアをとられた悔しさに、町から姿を消してしまう。カウリャンの城を守る妖魔南天王ヴァールは、行方不明になっていたボーディスに妖魔が取り付いた姿だった。ボーディスは、エア・エレメンタルから風の剣をもらい受けたが、自分の意志ではコントロールできず、妖魔に入り込まれてしまったのだ。

# テレスの海

**いよいよゲームも後半を過ぎて佳境に入ってきた。突然だが、これからラトクは町の船乗りレイの船でデスマウンテンへと向かう決心をしたのだ。あまりに唐突なことで、みんなびっくりしていると思いきや、町のみんなもラトクに「がんばってね」と声援を贈っている。覚悟を決めて船に乗ると、船室の奥で物音がするとか、甲板で大きな音がしたとかで早くも大騒ぎ。このエリアの構成としては、歩くべきマップはほとんどなく戦闘中心で展開する。**

## ✩エリアの構成

先にも書いた通り、ラトクが歩くべきマップというのは、まったくないに等しい。とりあげてみても、町の中と、船（船室と甲板の2つ）だけだ。さらに、いずれも小さなマップなので、迷う心配もない。町の中を少し回る必要があるが、もう町の中は歩き慣れているので問題ないだろう。船の中では会話を続けるだけで時間は経ち、ストーリーは展開する。そして、甲板での戦闘。敵はかなり手ごわい。無事勝利すると、デスマウンテンに到着する前に、このエリアのボス（ネクロマンサー）と対決することになるのだ。

## ✩モンスター

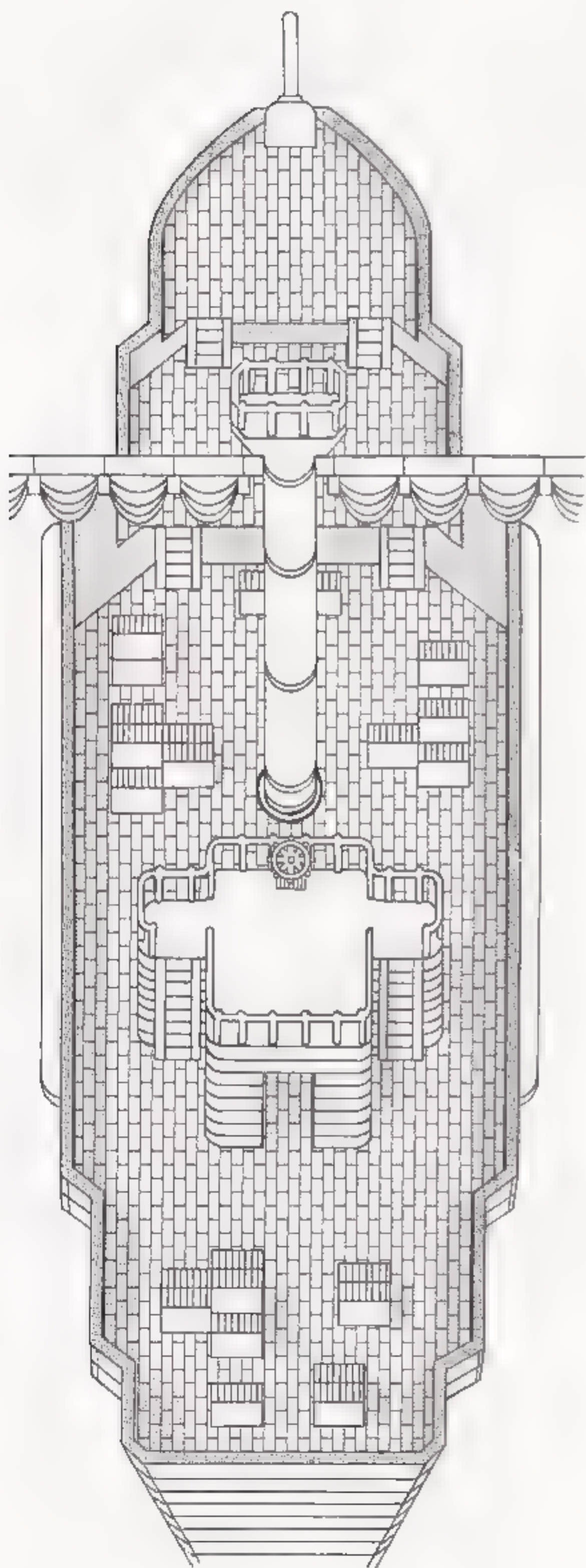
ここで登場するモンスターは、甲板で大暴れしてくれるシャークヘッドと、最後に対決するボス・ネクロマンサーの2つだけ。たった2種類（事実上1種類）のモンスターしか出現しないので楽に思える。ところが、このシャークヘッドがめっぽう強い。1匹1匹が強い上、さらに狭い甲板にわんさか出現する。やっつけてもまた湧き出る。はっきり言って厄介としかいいようがない奴だ。しかし、ストーリーの展開上では、こいつらは殺す必要はないのだ。つまり、逃げ続けながら甲板で戦っている仲間との会話が目的なので、シャークヘッドはシナリオの引き立て役といったところ。うまく逃げれば比較的楽にクリアできるだろう。そしてネクロマンサーとの対決になるのだが、これがまた強い。何度も挑戦して、攻略法をじっくり考えよう。

## ✩イベント

まず町で町長に会って話を聞こう。その後教会にいって、フェルに話を聞く。次に武器屋へ。ついに最強の装備一式が手にはいるのだ。防具を手にいれたら、早速魔法屋へ防具に魔法をかけてもらいに行く。するとちょうど良く魔導書の下巻の解読ができていて、婆さんが内容を教えてくれる。これも後の展開の複線となるので忘れないように。これで、いよいよ港へ行く準備が整ったわけだ。港には多くの人がいるが、話すべき相手はレイだけだ。船に乗り込もうとすると、フレイが町から抜け出し来るが、ラトクは戻るように言う。海に出たら、甲板にるレイと船室にいる5人の仲間と話をしよう。すると船室の音で物音がするとフェル。入ってみると、なんとそこにはフレイが。フレイを怒る間もなく、甲板ではシャークヘッドが大暴れ。こいつらを片づけると、ネクロマンサーとの対決だ。

## 仲間の紹介

船室に入ってすぐ右手に見えるのが町の名医バスパさん。飲んだくれてばかりいたこの人も果たして選ばれた者なのだろうか？　戦わないものの、困ったときには頼りになる医者だ。バスパさんの向こうにいるのは、仲間の剣士リューン。入り口左手にいるこの帽子の人は……。そう、吟遊詩人のホーンさんです。森での出合いも何かの縁だったのでしょう。そしてその奥で壁にもたれているのは町一番の武器屋のおやじ、ボルドーさん。筋骨隆々、武器の扱いにも慣れているとても心強い味方だ。さらに奥、扉の隣にいる女の子はフェル。町の教会の修道女だった娘だね。彼女にも特殊な力があるようで、何かと助言をしてくれたりする参謀的な人。そして部屋の右隅にあるベッドで寝ているのはミューン。このミューンを見てフェルは、何か強い思念を感じるのだと言っている。スィーナリー号の船室にいる、これから先の旅の仲間は以上の6人だ。

## フレイ!!

町の港からスィーナリー号に乗り込む前に、フレイがラトクに一緒に連れていって欲しいと頼んだのだ。しかしラトクは危険だといって聞かせ、その場は何とかおさまった。船が海に出ると、フェルが船室の奥が気になると言っている。そこで船室の奥の部屋を調べてみると、なんと、部屋の奥で物陰に隠れてフレイが密航していた。港であれだけ危ないから来るなといったのに……。乗ってしまったものはしかたない、これから危険のないようについて来てもらうしかなさそうだ。まったく役に立たないわけでもなさそうだし。……と思っている間にも、甲板ではすでに仲間がシャークヘッドの相手をしている。ラトクも当然これに加わらなくてはならない。ところが、密航してきたフレイのことをみんなに知らせずにフレイを船室に置いていく訳わけにもいかない。やっぱり手間のかかる娘だ。とりあえず船室にいたフェルにこの話をすると、フェルは「この船に乗った以上、あなたも選ばれた者なのです」とのたまう。本当なのかねぇ。

## 甲板での戦い

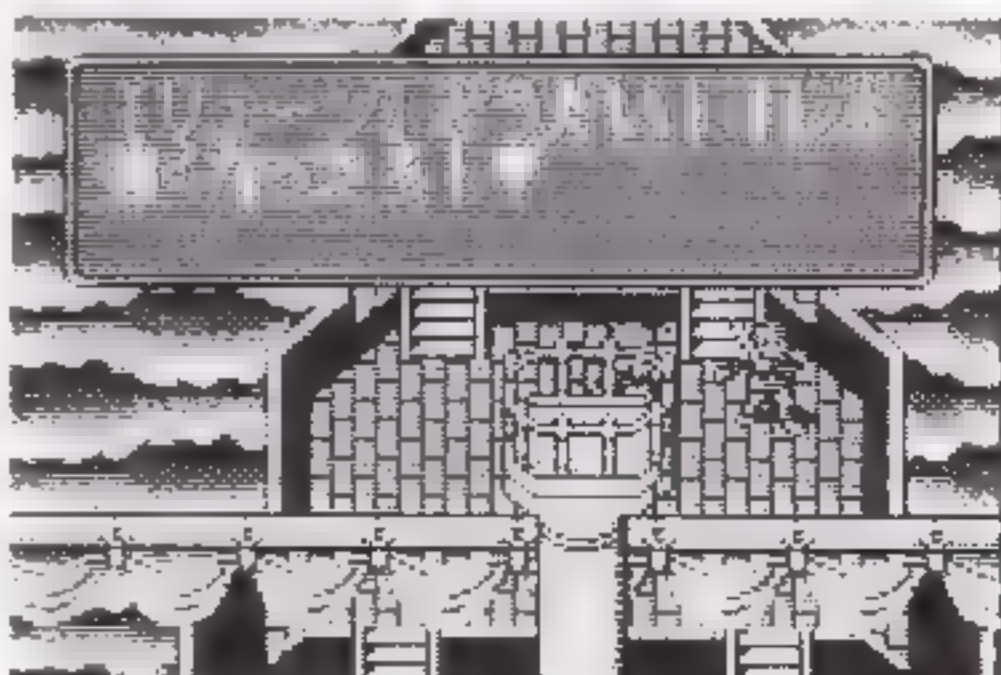
密航者のフレイを見つけると、突然大きな音がする。船室に戻ると、フェルとバスパ、そして眠っているシャナの３人だけしかいない。他の３人と船長は甲板で何者かと戦っているらしい。フェルにフレイの話をして急いで甲板に上がるラトク。甲板ではとんでもない数のシャークヘッドが暴れまわっている。４人の仲間は甲板のいろいろなところで戦っているので、ラトクもこれに応戦しながら、みんなの様子を見てまわろう。ここではシャークヘッドを殺すことではなく、みんなと話をするのが目的なのだ。シャークヘッドは背が高いので、いくらラトクがジャンプしても飛び越えることはできない。一撃のダメージもかなり大きいので、できるだけ戦わないように、囲まれないようにみんなと話をするように心がけよう。ちなみに、舵のある場所は安全地帯になっているぞ。

みんなが疲れてくると、フレイが船室にテレポートさせてくれる。全員がテレポートするまで、何とか甲板で援護してほしい。

●部屋の奥へ入ってみると、物陰にはフレイが隠れていたのだ。

●出てくる早々敵に囲まれた。これはたまらん。とにかく切れ！

➡フェルに事情を説明するラトク。「密航者が知り合い……。」

➡甲板では他の仲間も頑張っている。全員に当って回ろう。

## ネクロマンサー

いよいよこのエリアのボスであるネクロマンサーとの戦いだ。シャークヘッドとの戦いの後、船室に戻ると、黒マントの男がミューンをさらって行ったとフェルが伝える。それを聞いて甲板に上がり船首へ行くと、ネクロマンサーがミューンを抱いてゆっくり空から降りてくる。そして、今度は目の前にいるレイまで彼女に取り込まれてしまう。どうやら彼を人質にする魂胆のようだ。すると、ネクロマンサーが間もなく攻撃をしてくる。やみくもに剣を振ってフォースショットを撃っても、MPのムダになるだけだ。敵の攻撃は2種類ある。ひとつはリング状のフォースショット、もうひとつは水の魔法だ。リングの時は避けるのが精いっぱいなので、無理せずこちらのフォースショットが当たる場所に出現するまで待とう。敵が水の魔法を使ってきたところをねらい打ちしよう。焦らず、慎重に。

## 難破！

ネクロマンサーとの死闘が終わると、レイの体が船に戻ってくる。確かネクロマンサーは「私が死ねばレイも死ぬ」と言っていたが、何故かレイは無事なのだ。レイが言うには、どうやら彼の体はネクロマンサー自身ではなく、彼女が奪った風の剣に取り込まれたらしい。しかし、風の剣を失った今、スィーナリー号はどうやってデスマウンテンへ向かうのだろう？　あたりに雲が立ちこめてきている。海はだんだん荒れてきたようだ。いやな雰囲気になってきたぞ……ひとまず船室に戻ろうと2人は話す。このままではレイの身も危ない。レイに手を貸して立ち上がろうとしたその時、海がスーッと裂けた。と思ったら、轟音が鳴り響き、たちまち目の前の海が滝のように流れ落ちる。道が開けたどころか、このままでは船は地の底にたたき落とされてしまう。一体どうなってしまうのだろう……？

⬅来たっ！この攻撃のときは無理せずに逃げるのが利口なのだ。

➡こっちの攻撃をしてきたときがチャンス。たくさん撃とう。

# デスマウンテン山脈

**今までのエリアに比べると極端に短いエリアだが、その中には、今まで明らかにされなかったミューンとシャナの過去。アイテムや妖魔に関する情報。そして、何もかも知っているかのように見える謎の老婆の出現。賢者ザムザが封印したと言われる「至宝　ジン　オブ　サーク・ソード」。前半で不鮮明だった部分が、序々に解明されていく。エリア後半のシューティングステージをクリアすれば、あとは最後の大ボスを残すのみだ!**

## ✩エリアの構造

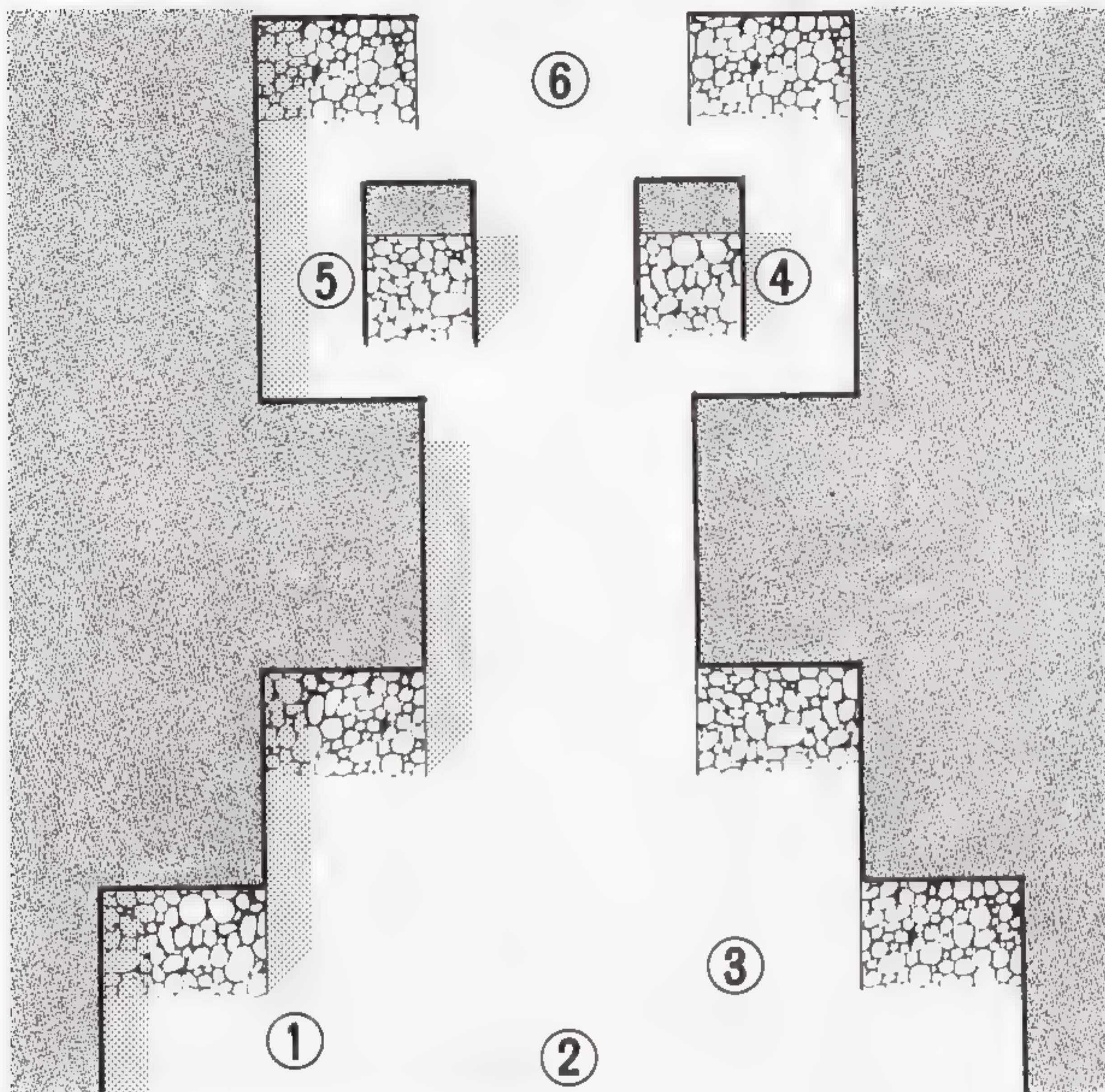
デスマウンテン島は、海岸と封印の神殿の二つのマップで構成される。海岸は、ラトクを神殿に導くためのマップなので、さほど大きくはないが、封印の神殿が少しばかりやっかいだ。神殿の外観をみる限りでは、かなり高層の建築物でフロアがいくつもありそうに見えるが、実際に中に入ってみると、フロアはひとつだけ。すべての部屋が、ワープすることで行き来することができるようになっている。つながりが複雑なだけに、ここを抜けるのはかなり苦労するだろう。また、封印の神殿をクリアしたあとには、前作にもあったシューティングステージが待ち受けている。

## ✩モンスター

このエリアだけは特別で、地上モンスターはいっさい出現しない。モンスターが出るのは、シューティングステージの５匹だけだ。しかし、シューティングステージだからといってあなどってはいけない。それぞれがトリッキーな動きをし、攻撃の仕方も多彩だ。後ろから現れて弾をばらまいていく奴や、ブーメランのように曲がる弾を撃ってくる奴もいる。シューティングステージ単体で見ても、前作以上の難しさになっている。

## ✩イベント

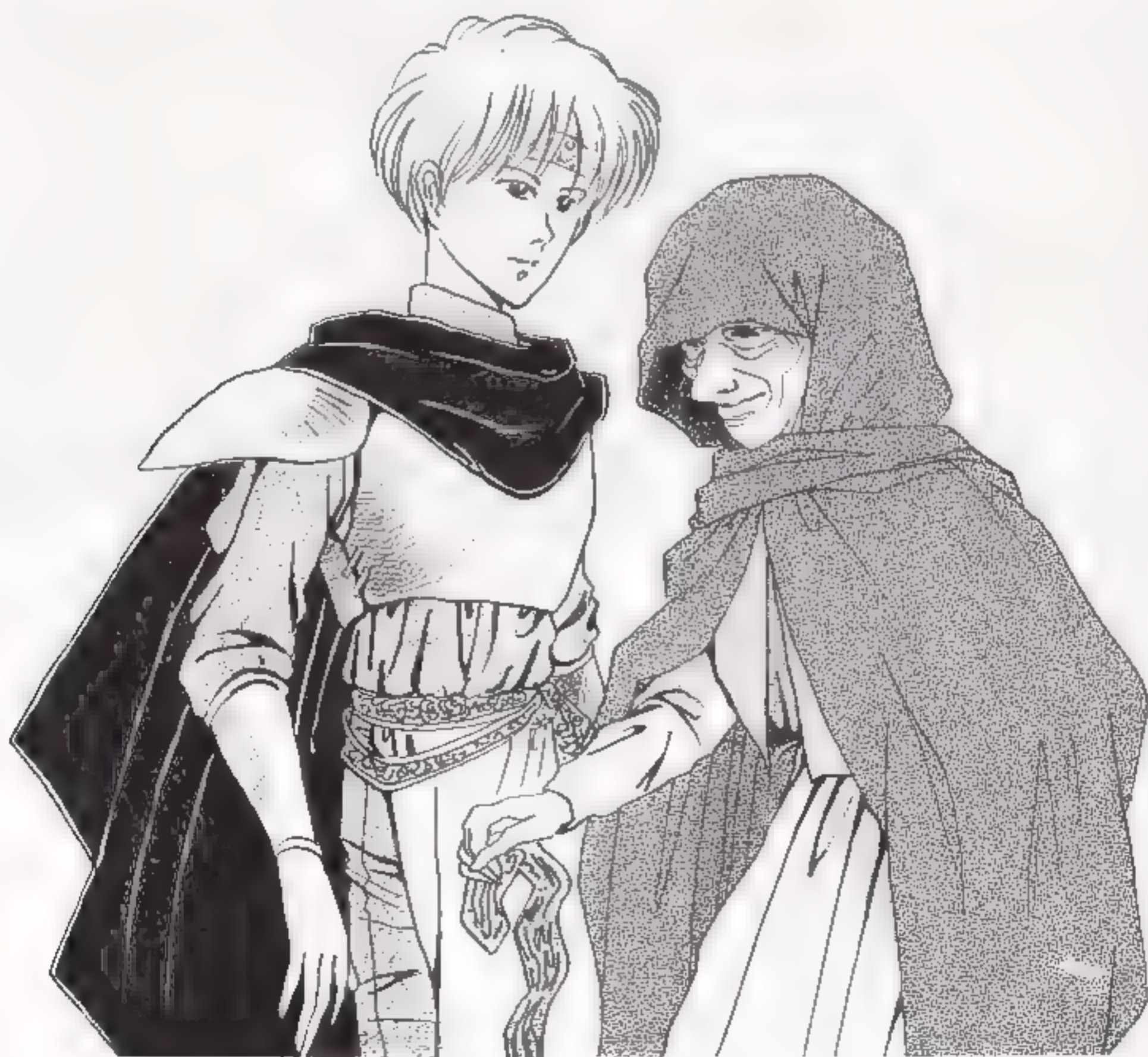
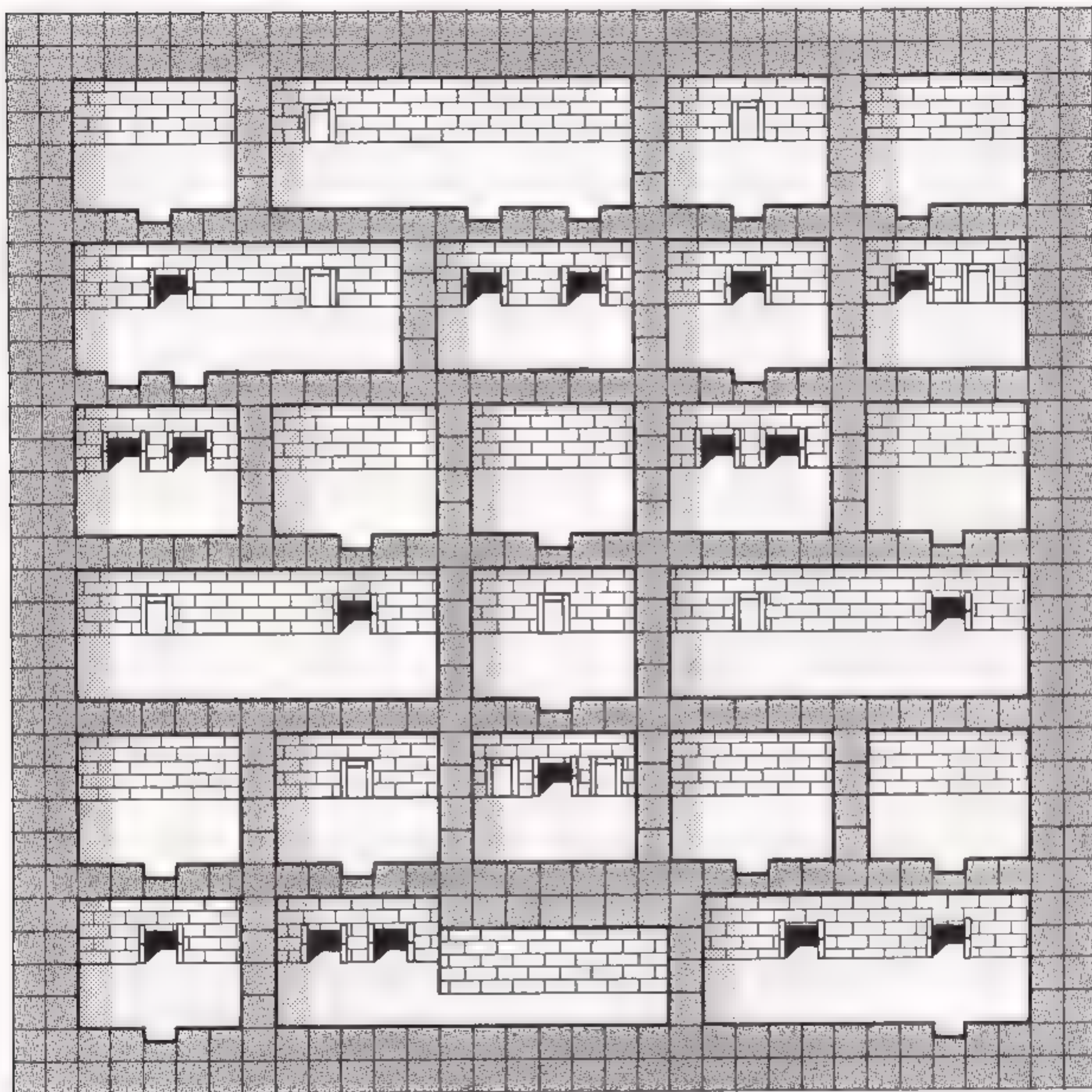
大きくいってしまえば、このデスマウンテン島そのものが、ひとつのイベントだと思ってもらってもいいだろう。謎の老婆の出現。賢者ザムザが作ったと言われる封印の神殿。そして、封印の神殿の奥深くに眠ると言われる「至宝　ジン　オブ　サーク・ソード」。これらの小さなイベントが巧みに絡み合い、デスマウンテン島をひとつのイベントエリアとして成り立たせている。また、バヌワの町の魔法屋で解読された魔導書に書かれていた儀式の全貌が、謎の老婆によって明らかにされる。グレート・ソードを壊してしまう謎の老婆の正体は、果して誰なのか？　敵なのか、味方なのか？　そして、デスマウンテン山頂を目指すシューティングステージ。地上にモンスターが出現しないことから考えれば、このエリアがストーリーの中で、どれだけの大きな比重をしめているかわかるだろう。

# デスマウンテン島 海岸

①漂流地点
②波打ち際
③[illegible]の老婆
④デスマウンテン島　海岸　東
⑤デスマウンテン島　海岸　西
⑥封印の洞窟に通ずる道

## 謎の老婆

スィーナリー号が難破してしまい、海に流されたラトクは、奇跡的に助かり、デスマウンテン島の海岸にたどりついた。気絶から目をさましたラトクは、スィーナリー号に乗っていた仲間を探したが、仲間たちの姿はなく、そこにはひとりの老婆が立っていた。老婆はホーン・アシュタルがかぶっていた帽子をもっていた。事情がつかめたラトクは、これまでのことを老婆に話した。老婆の話によると、妖魔の結界を突破し、このすぐ裏手にある封印の神殿で神々の至宝を手に入れなければ、デスマウンテンに行くことはできないらしい。そう言うと老婆は、一冊の古い書物を取り出してラトクに手渡した。ラトクがその書物を手にした途端、グレート・ソードは跡形もなく壊れ、老婆は不気味な笑い声を上げながら消えてしまった。聞き覚えのあるあの声。老婆はラトクの味方なのか？　敵なのか？

## 封印の神殿へ

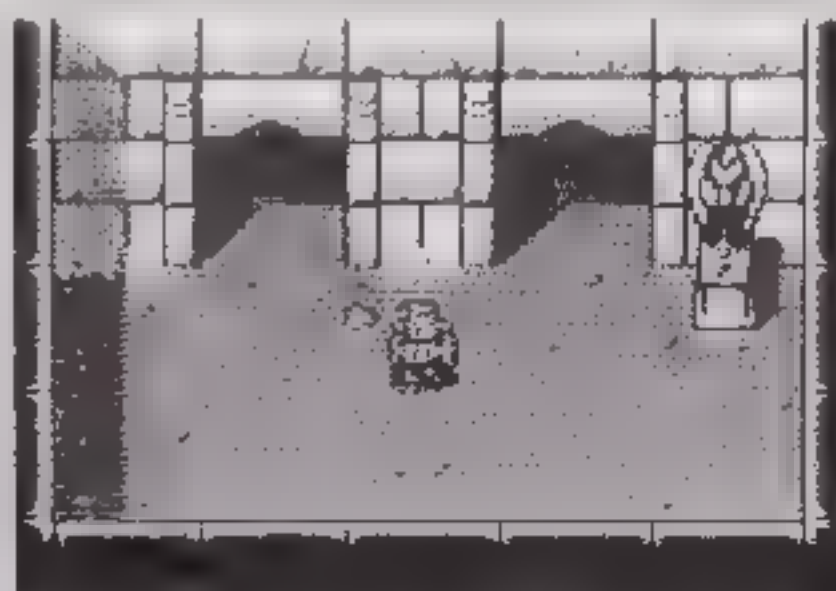
謎の老婆からもらった古い書物の表紙には、『封印の書』と書いてあった。本を開いてみると、消えかかってはいるが、ラトクにも読めるような文字で、妖魔の結界を通過する方法と神々の至宝のありかが示されていた。封印の書を使い、なんとか妖魔の結界を通り抜けたラトクの前に、ピラミッドのような形をした封印の神殿が見えてきた。この神殿で、神々の至宝を手に入れれば、あとはデスマウンテンに向かうだけだ。

# 封印の神殿

## 宝玉の用途

封印の神殿の中に入ってみると、人どころか敵すらもいなく、大きな石像がポツンと立っているだけだった。その大きな石像の台座をよく見ると、小さな石が入りそうなくぼみができている。ちょうど宝玉が入りそうな大きさだ。今まで手に入れた宝玉の中からひとつを選んで、台座のくぼみに入れてみると、今まで通ってきた通路に鏡が現れ、通路の一部をふさいでしまった。どうやらこの鏡を使って神殿内を移動するようだ。思い切って鏡に触れてみると、身体が鏡の中に溶け込み、突然ワープしはじめた。至宝らしきところまでワープしたかと思うと、いきなりさっきの鏡の前まで戻されてしまった。どうやら何かアイテムを装備していないと、ワープできないらしい。シャナラムの鏡を装備して、もう一度鏡に触れてみたら、今度はまったく別の場所にワープした。どうやら、シャナラムの鏡を装備していなければ、他の石像のところまではいけないらしい。しかし、本当に移動方法は、それだけなのだろうか。

## サーク・ソードの入手

宝玉とシャナラムの鏡で、神殿内は動き回れるようにはなった。しかし、どうもシャナラムの鏡を使って移動しただけでは、あまりにも範囲は狭すぎる。ひょっとしたら、わざとシャナラムの鏡を装備しないで鏡に触れると、別の場所にワープする鏡があるのではないだろうか？　すべての鏡がそうではないが、いくつかの鏡が何も持たない状態で触れると別の場所にワープする事がわかった。同じように、もう片方からの入り口からも調べていくと、くぼみの大きさが手持ちの宝玉と合わない石像がでてきた。もう一度左右の入り口からくまなく調べて行くと、七つ目と八つ目の宝玉を手に入る。これで一通りの準備はできた。大きさの合わなかった石像に七つ目と八つ目の宝玉をはめ、現れた鏡からワープをすると、そこには賢者ザムザが封印したと伝えられている神々の至宝「ジン　オブ　サーク・ソード」があった。これを無事に抜き取ることができれば、妖魔を倒すために選ばれた真の勇者として認められるのだ。

### クリアのためのアドバイス

封印の神殿は、サーク・ソードを手に入れるためだけのイベントなので、モンスター等はいっさい出現しない。死ぬことは有り得ないから、焦らずにゆっくりとまわってみてほしい。どうしても行き詰まった時にだけ、マップを見るようにしよう。また、神殿の左右に入り口があるが、どちらから先に行ってもクリアできる。左右どちらを先に行くかは人それぞれだが、左のほうから先にまわって行くと、神殿内部のつながりがわかり、神殿右半分の攻略が、わりと簡単になる。

➡こういうところは、どちらかが鏡になる。

➡神殿内部ににある宝箱の中から宝玉を入手した。

## シューティングステージ

封印の神殿をクリアし、サーク・ソードを入手したラトクは、ついにデスマウンテンの山頂へと向かう。ここでは、サーク・ソードの使者であるホワイト・ドラゴンの背にのり、デスマウンテンの山頂を目指すシューティングステージだ。前作の炎の砦で助けてもらったブルー・ドラゴンも、オプションとして加勢する。シューテイングステージでは、5匹の雑魚モンスターと2匹の中ボス、そして大ボスと戦うことになる。雑魚モンスターは5種類しか出てこないが、どれも攻撃方法に独特なものがあり、動きがわかっていてもかなりてこずるだろう。また、中ボスであるR.タートルやドラゴン・ゾンビは、ボスクラス並の攻撃を仕掛けてくるので侮れない。ダメージを最小限に押さえることが、そのまま勝利につながるといってもいいだろう。それほどシューティングステージは難しいのだ。

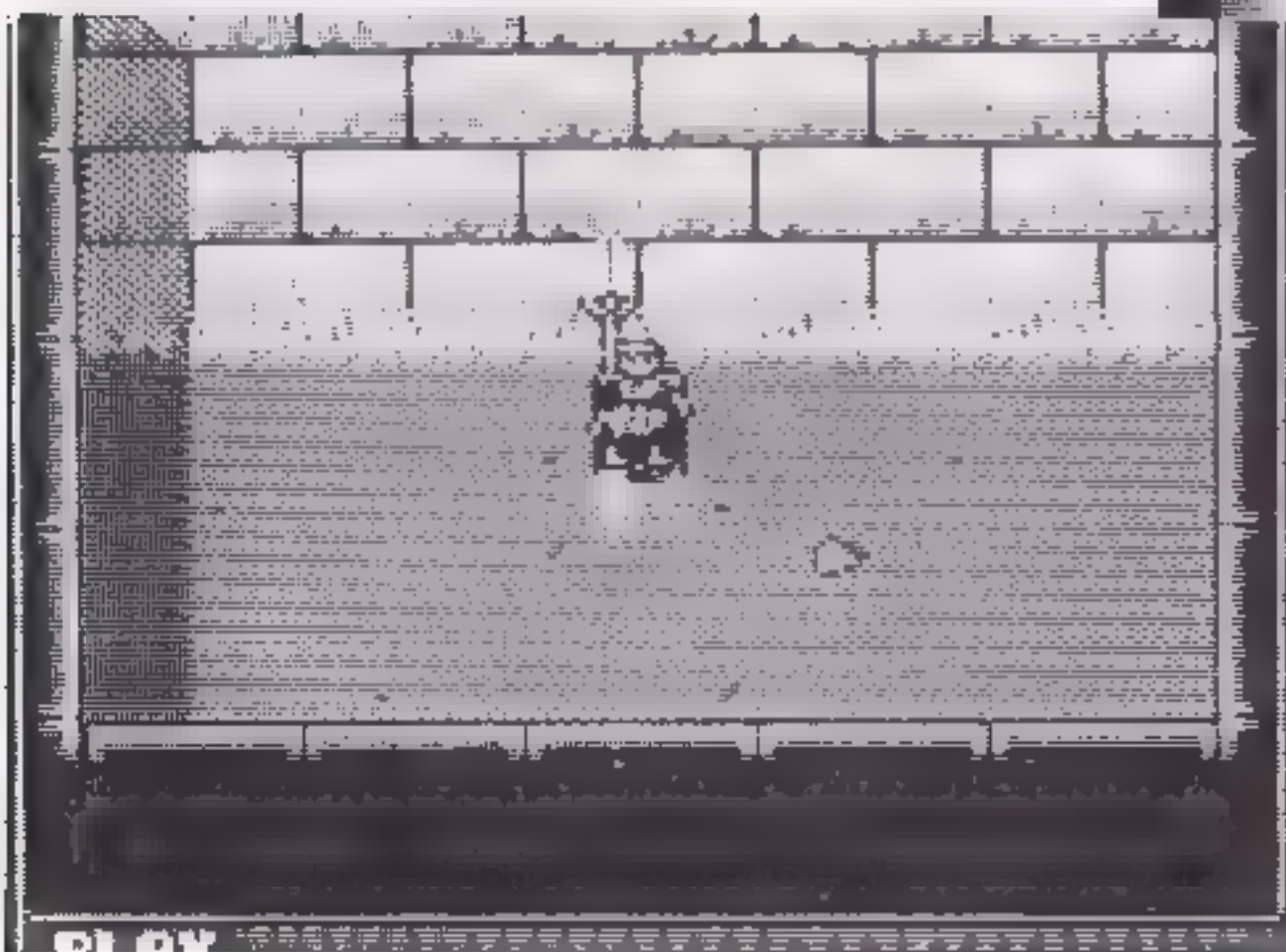
## 最終確認

シューティングステージの大ボスであるキングワイバーンを倒したラトクは、デスマウンテンの山頂にたどりついた。ここから先は、すぐにボスだが、その前にアイテムの確認をして欲しい。プレート・メイルとナイツ・シールドに魔法が掛かっているかな。もし、このふたつの防具に魔法が掛かっていないのなら、君は凄腕のゲームプレイヤーだ。正直なところ、良くここまでこれたものだ。このままゲームを続けるのもいいが、今の状態ではあまりにも無謀すぎる。しかも、バヌワの町の人の話を聞きのがしたことになる。無理にとは言わないが、できればカウリャンの城をクリアしたところから、やり直しすることを勧める。また、ガントレットやプロテクション・リングを装備してないのも同様。パラメータの上下は差ほどないが、やはりここまできたならば、ぜひとも装備しておきたい。

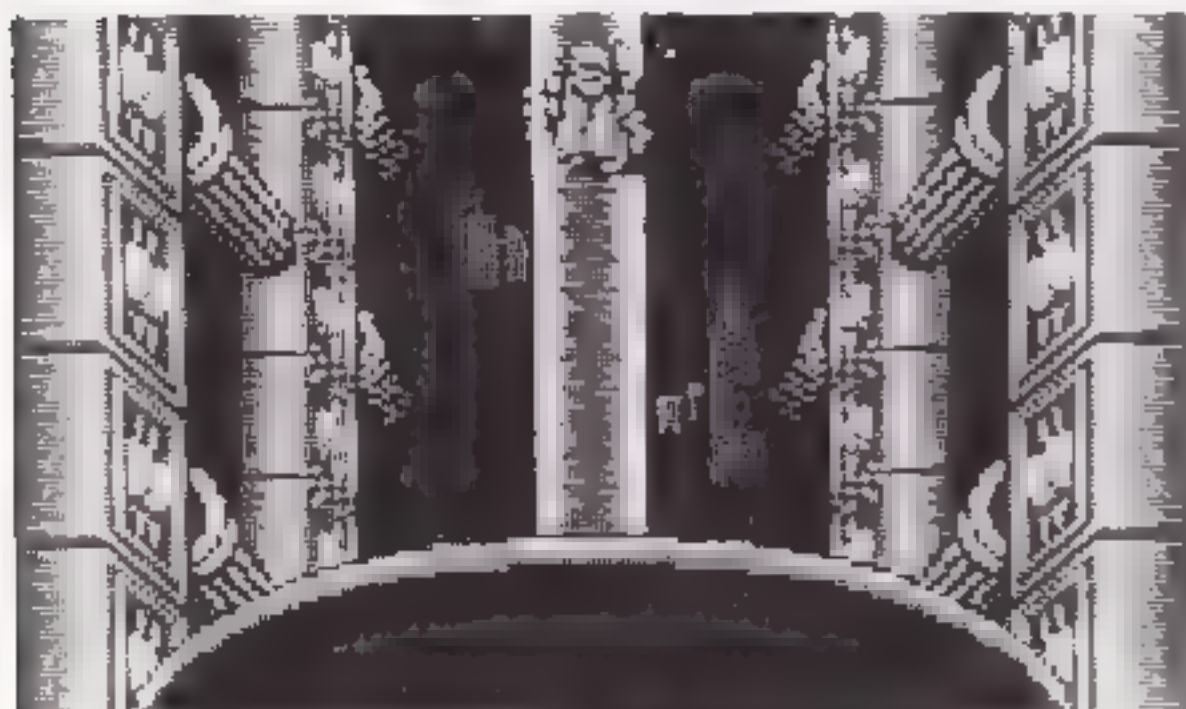
# デスマウンテン山？

ついに最後のエリアに突入だ。基本的にはエリア5の延長にあたるこのエリアでは、妖魔の総元である「？？？」と戦うことになる。今まで冒険してきた5つのエリアで培った、すべてのテクニックが要求されるのだ。そして、スィーナィー号の難破によって行方不明になってしまった仲間達は、どうなってしまったのか⁉　また、前のエリアで徐々に解ってきたミューンとシャナが、なぜ復活の儀式に必要なのかが、ここで明かにされる。

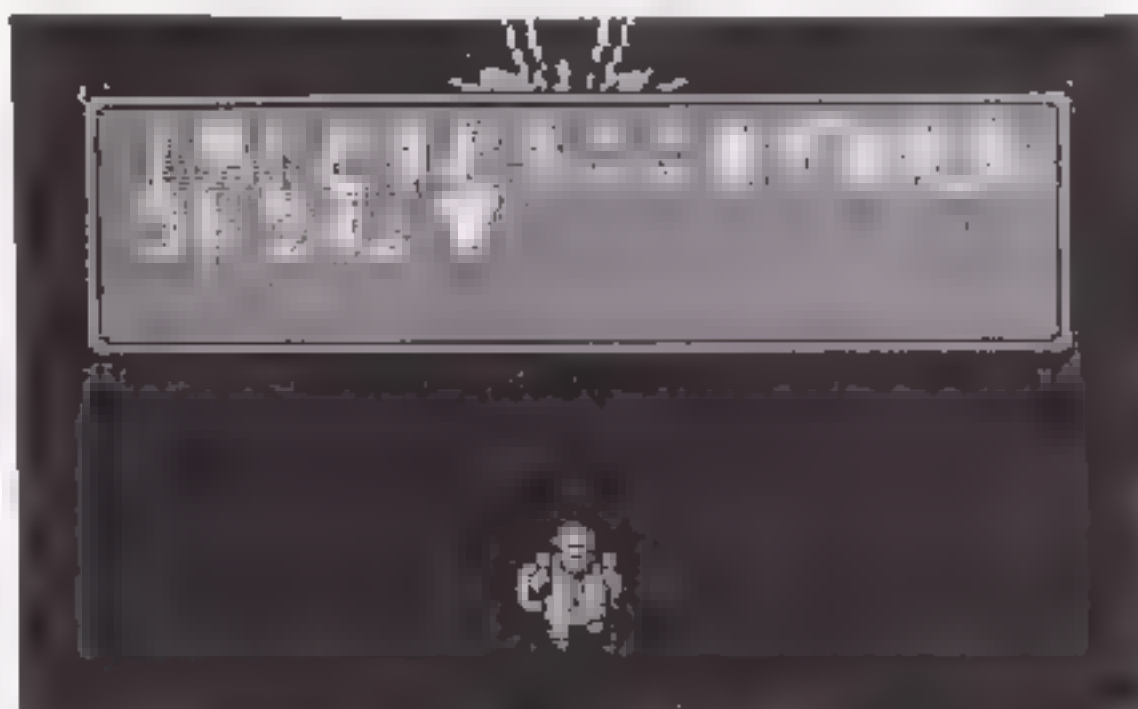
⬅妖魔の大将軍？　いよいよ大ボスにご対面。さすがに知性を感じさせる貫禄のある妖魔だ。いざ、勝負！

⬇大ボスの部屋に至る通路。造りは大仰だが、敵も出現せず、静かなもの。準備を整えて先を急ぐのだ。

⬅封印の神殿クリアー寸前の！シーン。サークソードは、ただ最後の敵を倒すためにのみ存在する。

## さらに奥へ

島の最後、封印の神殿の謎を解き（と、いっても、すべての宝玉を所定の位置にはめればいいだけのことなのだが)、サークソードを入手したら、後は大ボスとの決戦を待つばかりだ。出現した場所からしばらく、何もない道が続いている。もうザコも大物も、いっさいのモンスターは出現しない。嵐の前の静けさ、といったところである。そしてさらに奥へ進んでいけば、間もなく大きな扉の前に出ることだろう。大ボス、"？？？"は、ここに控えている。体力、マジック、ともに満タンかどうか、確認してから突入しよう。

↑ひとっこひとりいない、寂しい通路。対大ボス戦を前に、緊張が高まる。もう、このゲームも大詰めだ。

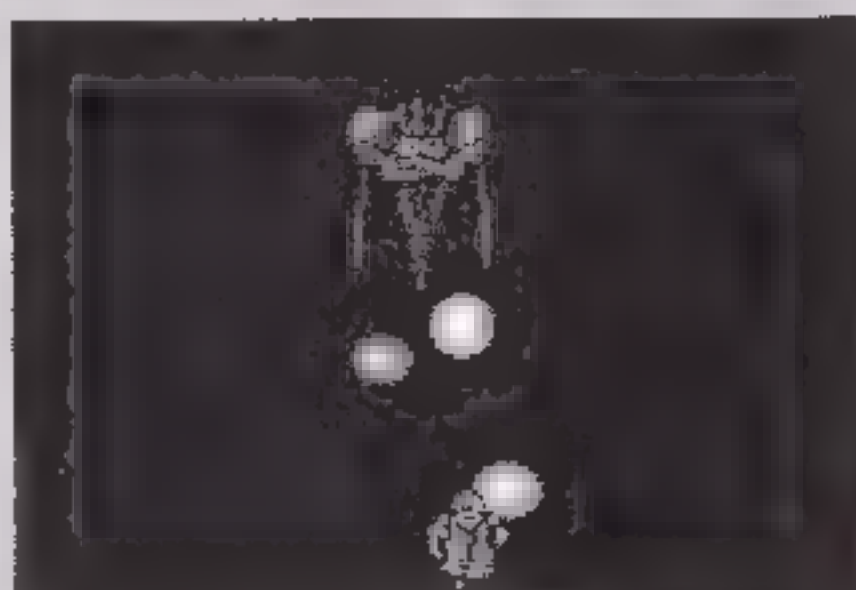
## 大ボス登場

いよいよ最後の大ボスにご対面。最初は、なんだこんなヤツか、という感じで、キザなヒューマノイドの悪役みたいな格好をしている。しかしお察しの通り、これはあくまで仮の姿。これまでのボスたちがそうであったように、最初は人の顔で話しかけてくる。心配な人質のミューン（妖魔たちは「黒き宝」と呼んでいる）の姿も見られる。そして、こいつが黒マント姿をしているうちは、実質いくら戦っても、前哨戦としての意味しかないことを知っておくべきだろう。特にマジックポイントの残量には気を配っておきたい。

↑姿は伏せますが……。しかし、いよいよ御大との対面の時がやってきたのだ。会話もじっくり味わおう。

## 最後のヒント

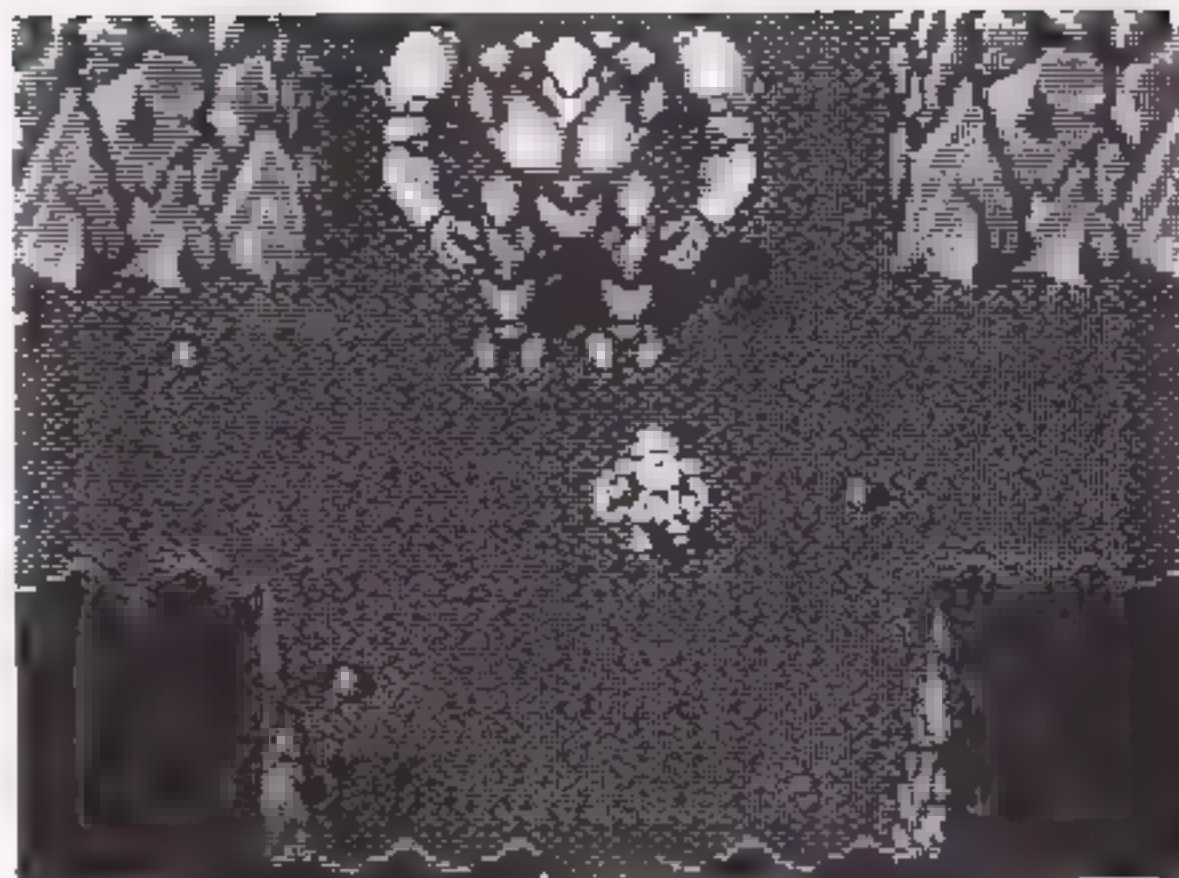
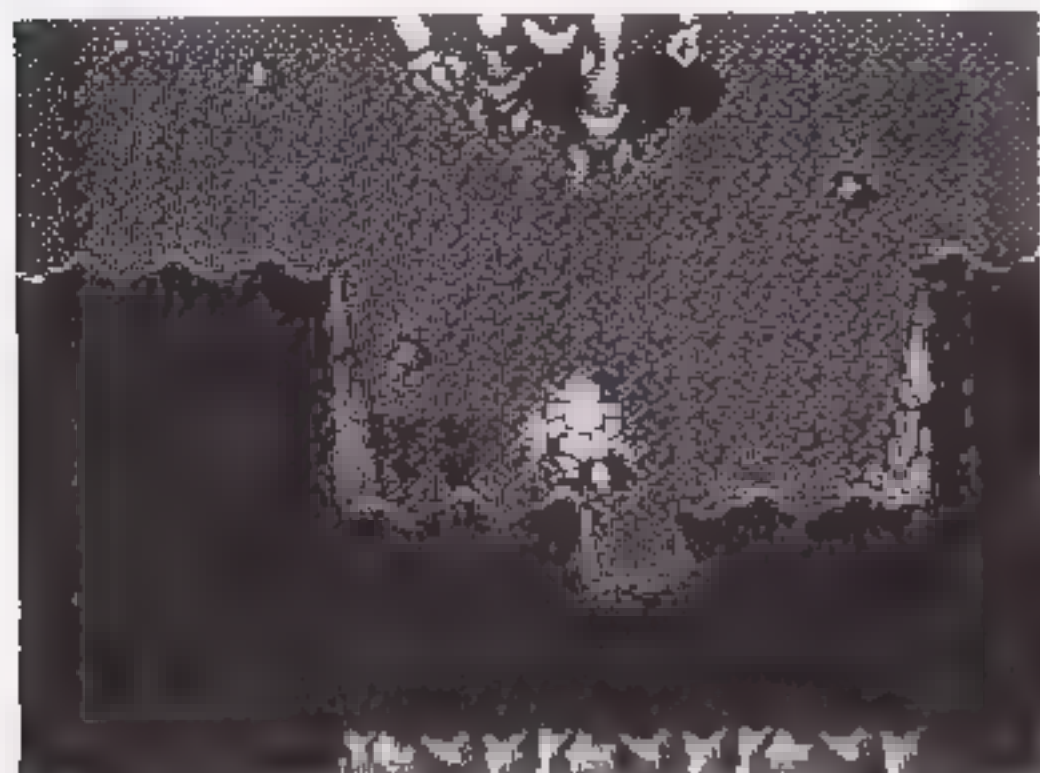
ここまでこれた以上、大ボスと戦うための条件をすでに満たしているということだ。だから、実際にはここまできてヒントということもないのだが、それでも確認すべきことはしておこう。まず、レベルはできれば上限まで上げておきたい。それでもギリギリの戦いを強いられるはず。体力、マジックとも完全に回復させておくことも当然。特にマジックは温存して、変身前のボスには決して無駄弾を使わないようにしたい。もうひとがんばりでエンディングだ。

←ここから先に進んだら、もう後戻りはできないぞ。

➡敵の発する発光弾は、こちらの弾を殺してしまう。

# 対ボスキャラ・アクション攻略

すべてのシナリオをクリアーすると、ボーナスステージとして、すべてのボスキャラと自由対戦を楽しむことができる。自分の能力も、そのボスに勝った時点まで戻されるから、スリル満点だ。「たまたま勝てたけど……」という印象の残る強敵とは、ぜひ再戦し、今度こそ確実な攻略法を身につけてみよう。こいつはキツいが、実にやりがいがあるぞ。

# ビグレウス

ボローズの森を守る東天王ボグレウスの弟。彼方の森の洞窟を根城とし、普段はボグレウスと一緒にミューンを見守っている。地の精霊と同等の能力を持ち、主人公にとっては最初に出会う難敵といえるだろう。初めて戦うと強く感じるが、戦い方がわかれば簡単だ。

## ジャンプして頭をねらえ!

⬅なるべく正面で戦うようにしよう。実はこれが一番安全なのだ。

⬅あまり近付かずに、余裕を持って発光弾を撃たせるようにする。

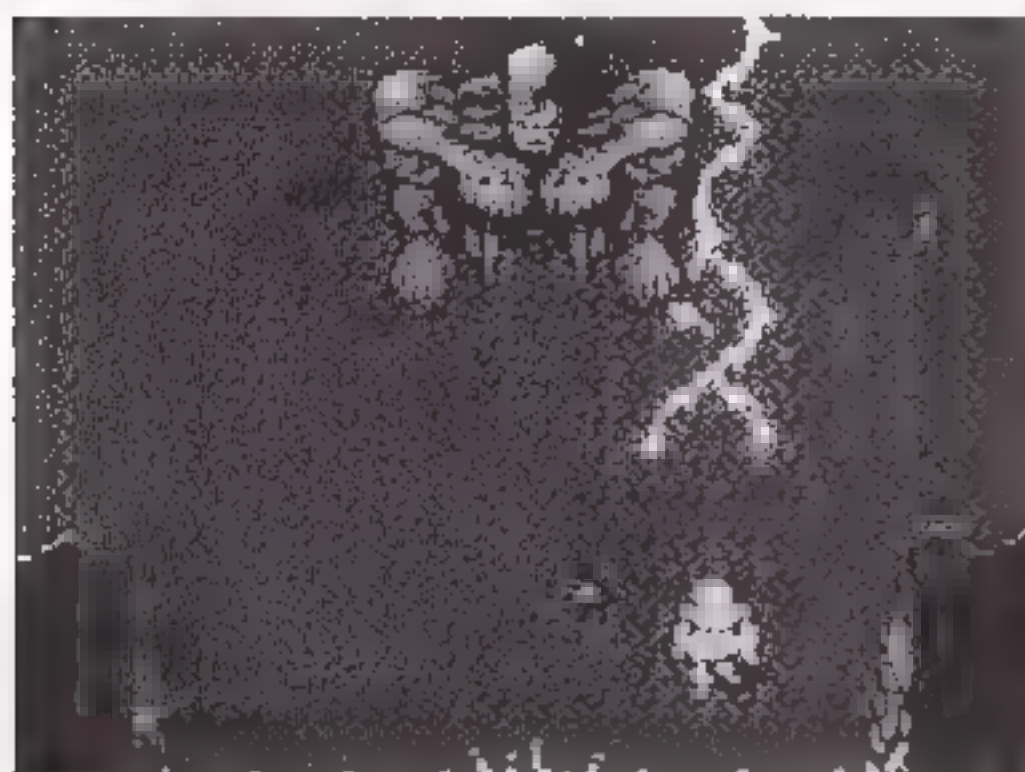
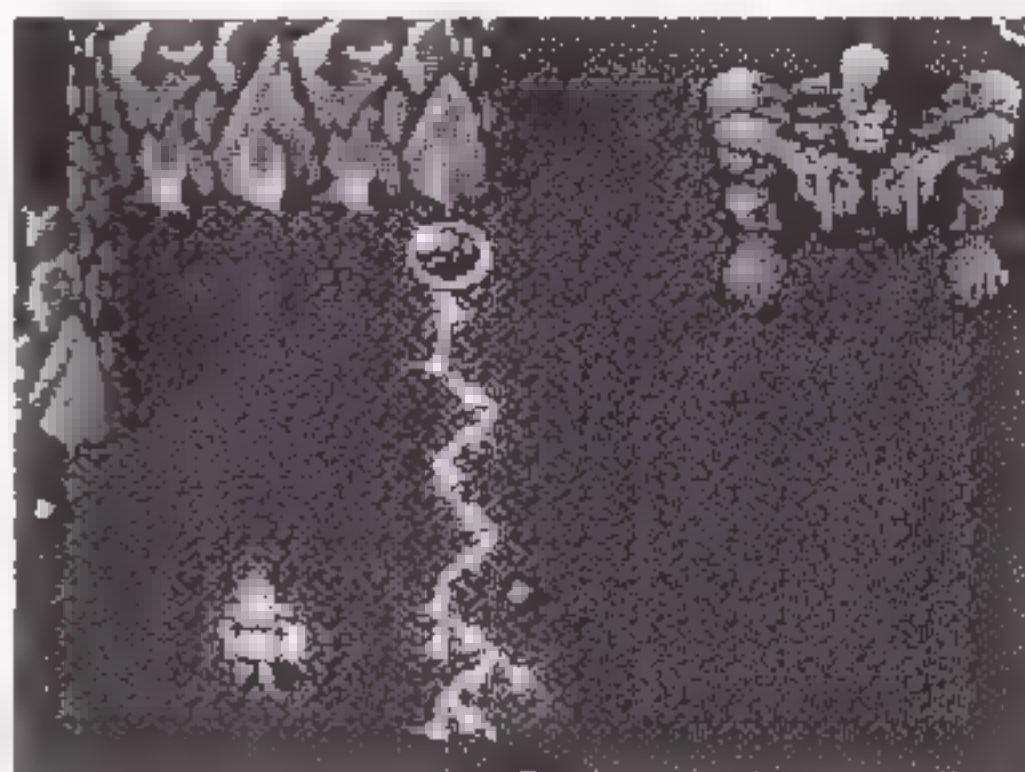
⬅まん中の発光弾をやりすごして、それから落ち着いて反撃に転じる。

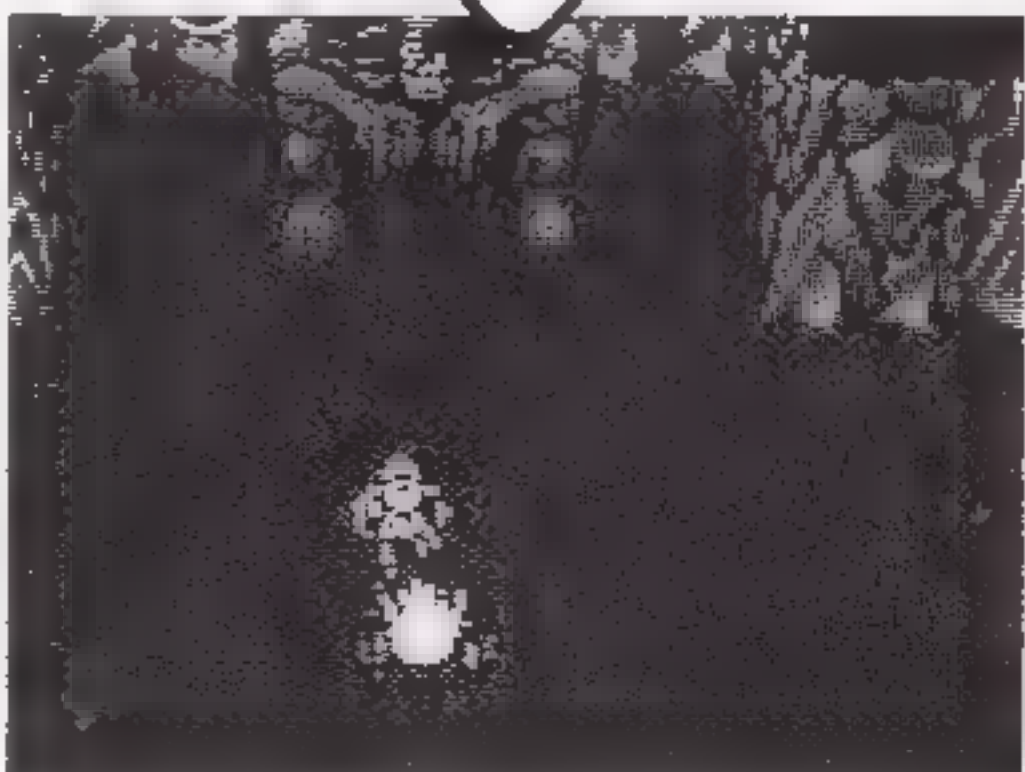
⬅次を撃たれる寸前にジャンプして、素早くフォース・ショット!

ゴーレムタイプのモンスターで、動きは遅く、口から広角の発光弾を吐いてくる。この発光弾がくせもので、ラトクのレベルが低かったり装備が弱かったりすると、2～3発当たっただけで、やられてしまう。しかも、一度吐かれた発光弾は、ラトクがジャンプしていようがしてまいが、関係なくあたってしまうので、確実に避けなければならない。しかし、発光弾はラトクを追ってはこないので、一度正面に飛んでくる発光弾をやりすごし、直後にジャンプして撃てば、簡単に狙うことができる。しかし少しでもタイミングが遅れると、フォース・ショットが発光弾に防がれ、さらに、ダメージを受けてしまう。切り替えしが遅れたと思ったら、ジャンプしないで一度見送ろう。また、余談ではあるが、レベルが高ければ、ビグレウスは、剣だけでも勝つことができる。

# ボグレウス

先に登場したビグレウスの兄。ミューンの監視役であり、育ての親でもある存在。18年間の監視の中で、眠り続けるミューンに心開いてしまう。戦闘形態に変身したボグレウスは、稲妻を落としてくる雷球と、肩から出す針状の泥の同時攻撃を仕掛けてくる。

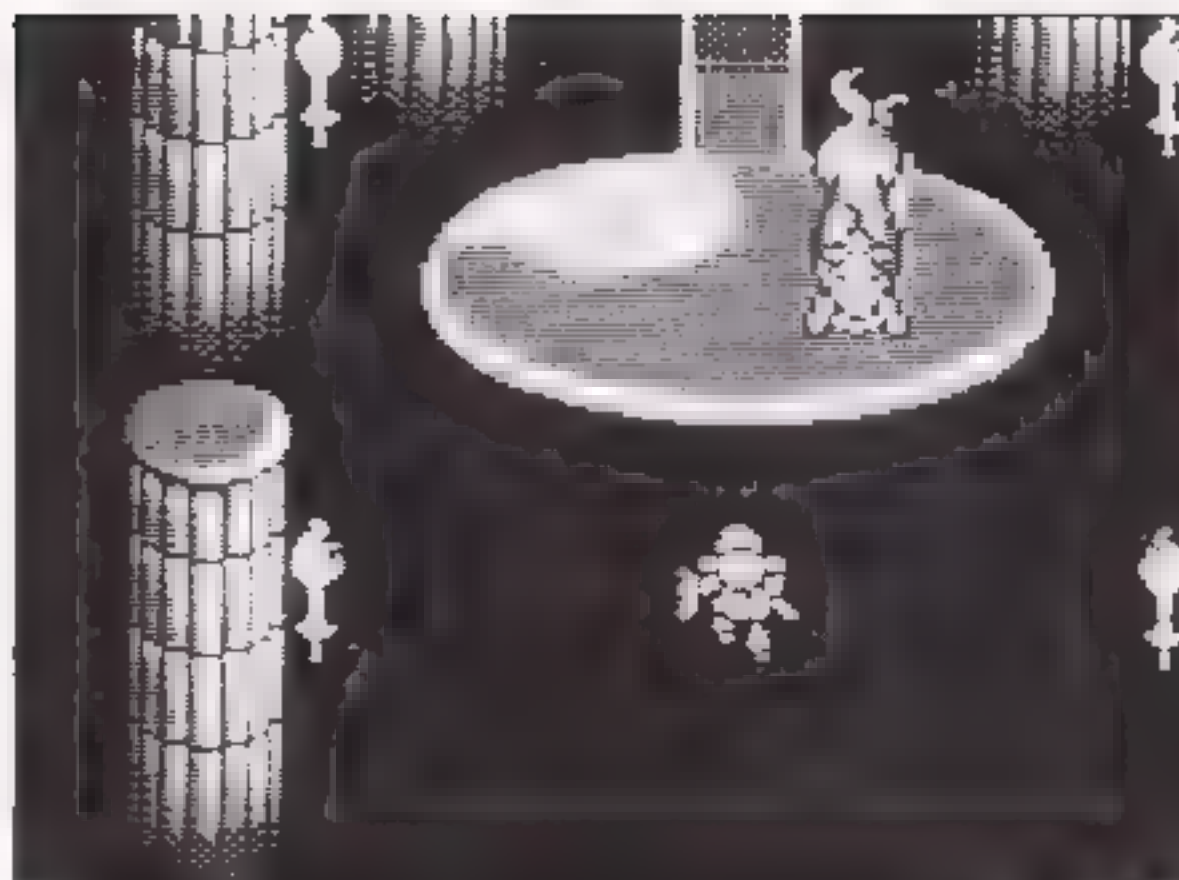
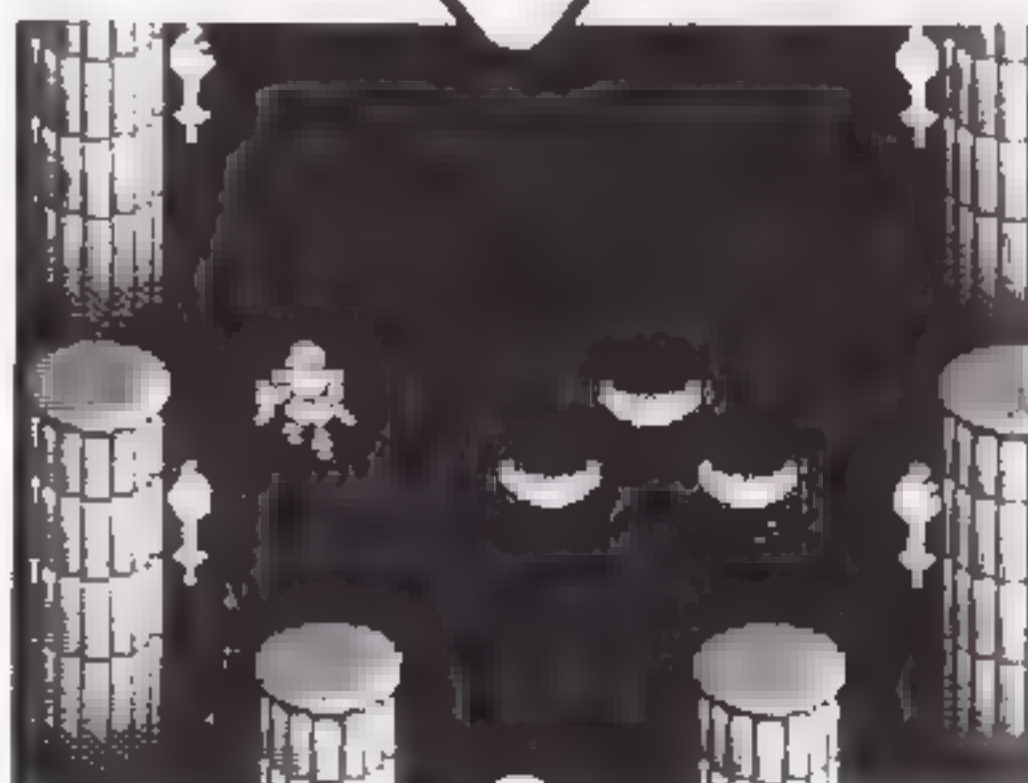
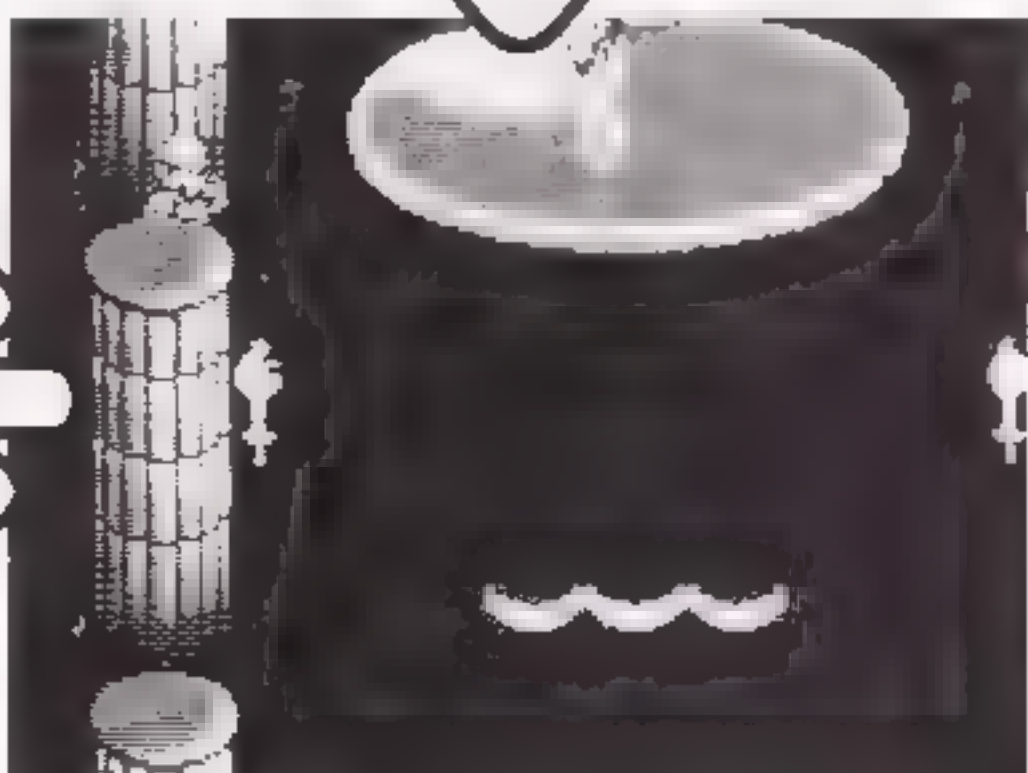
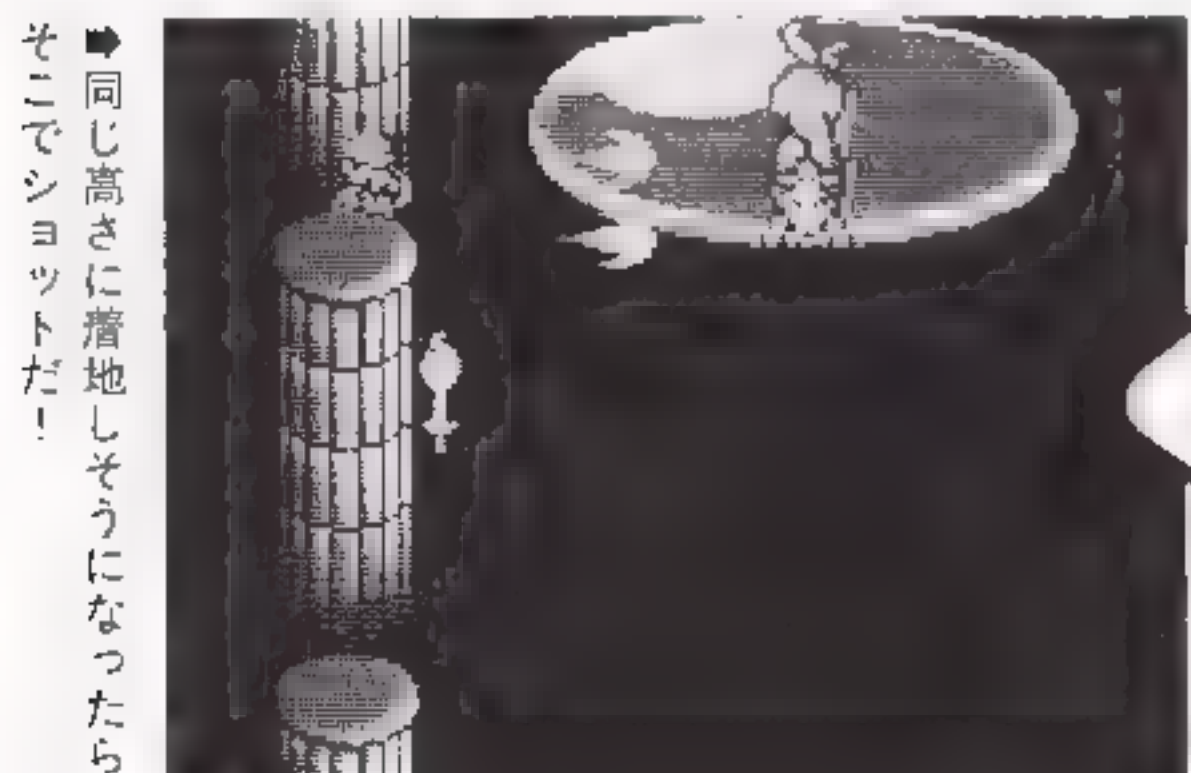
## 雷球に気をつけよう!

◆追いつめられた最悪の場合、下へ逃げるのもひとつの手なのだ。

◆雷■の位置を見て、稲妻に当たらないように、ひたすら避ける。

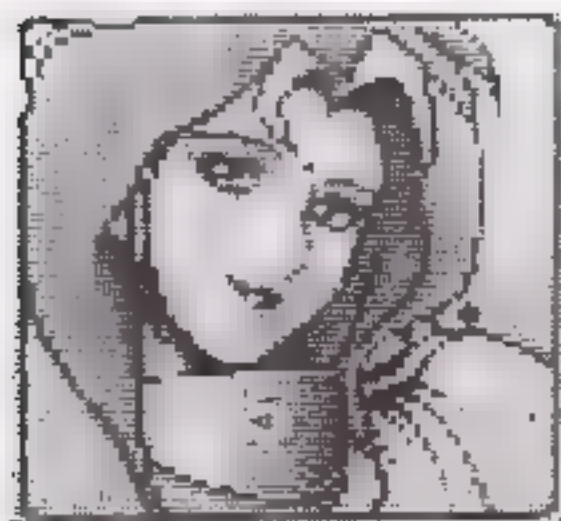
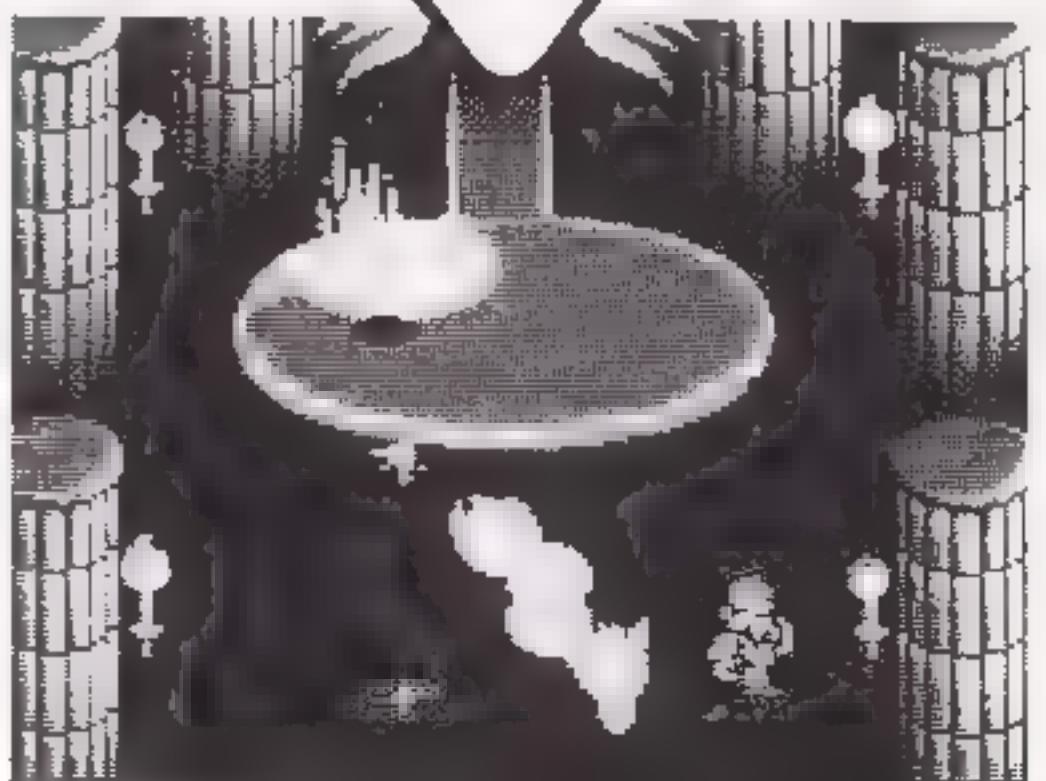
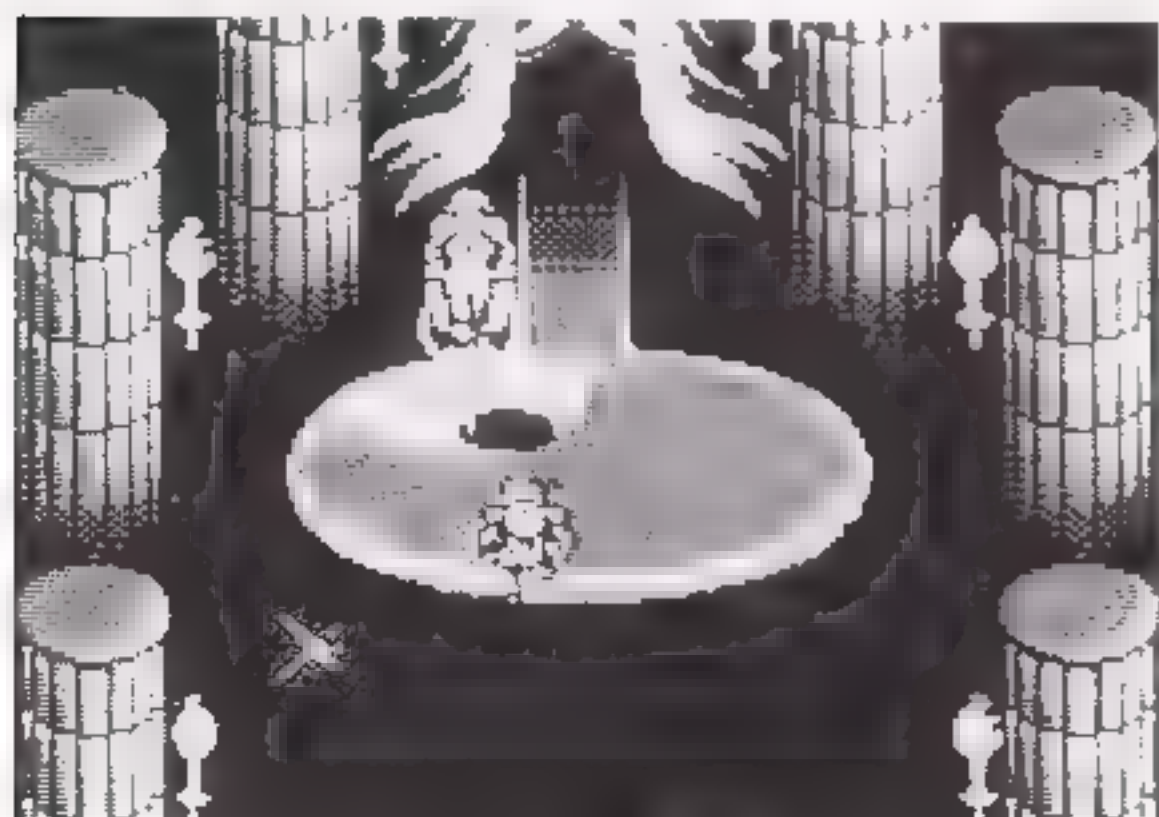
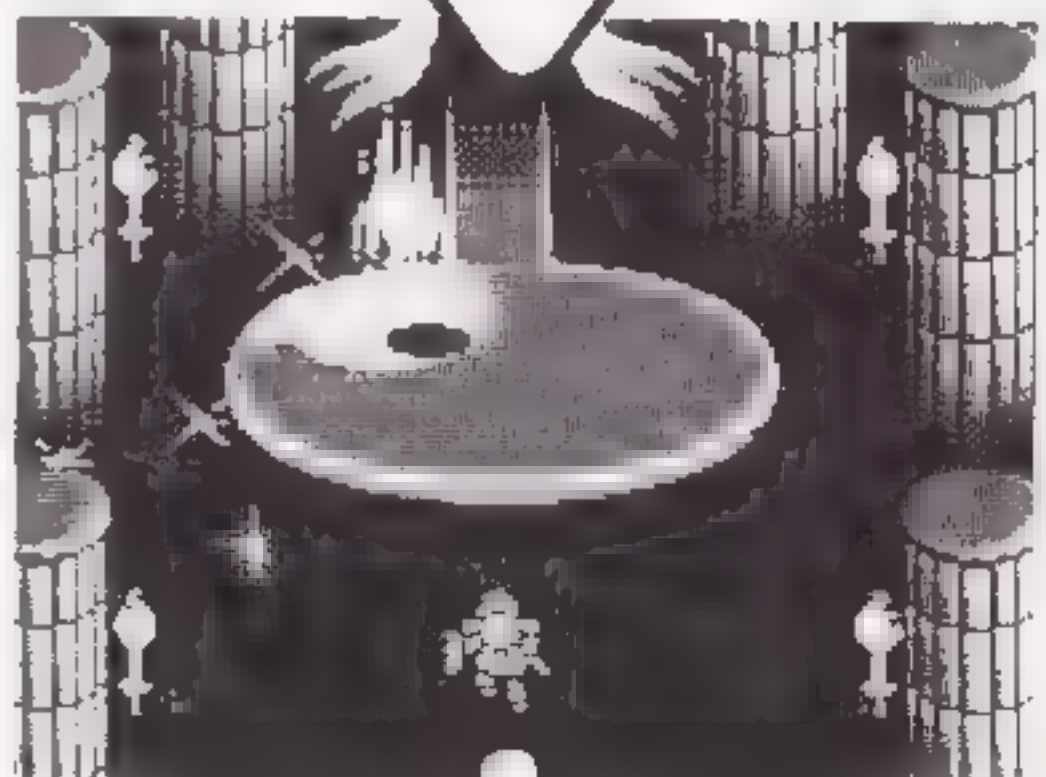
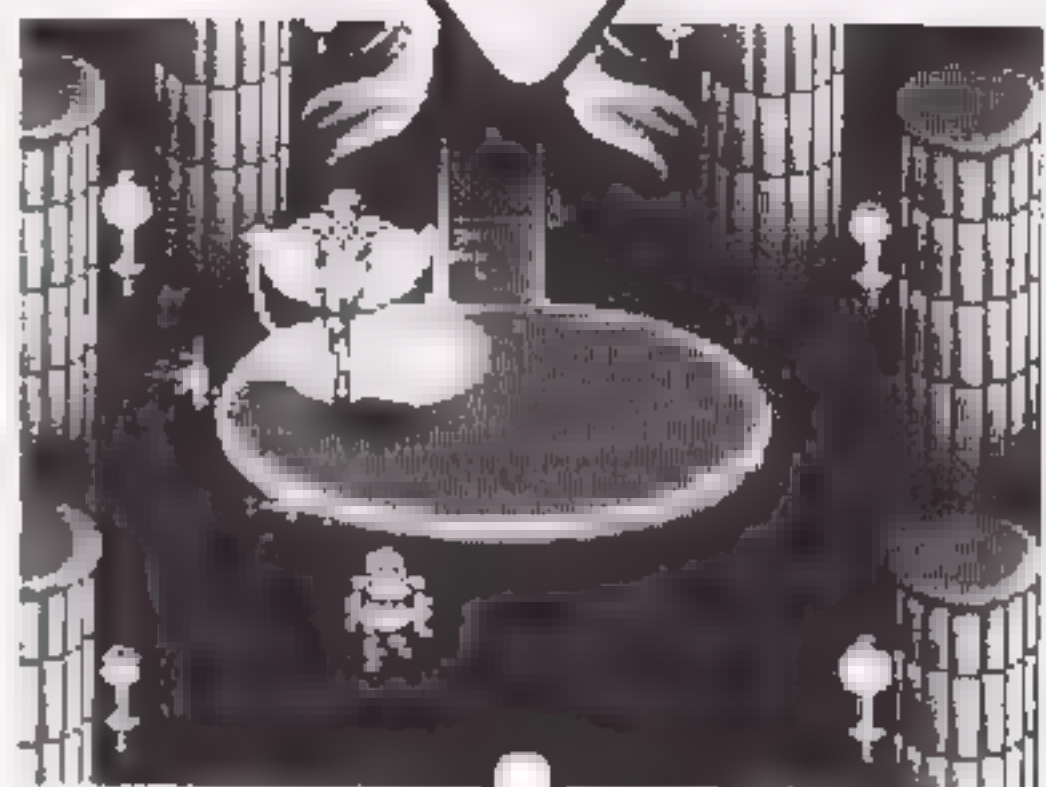
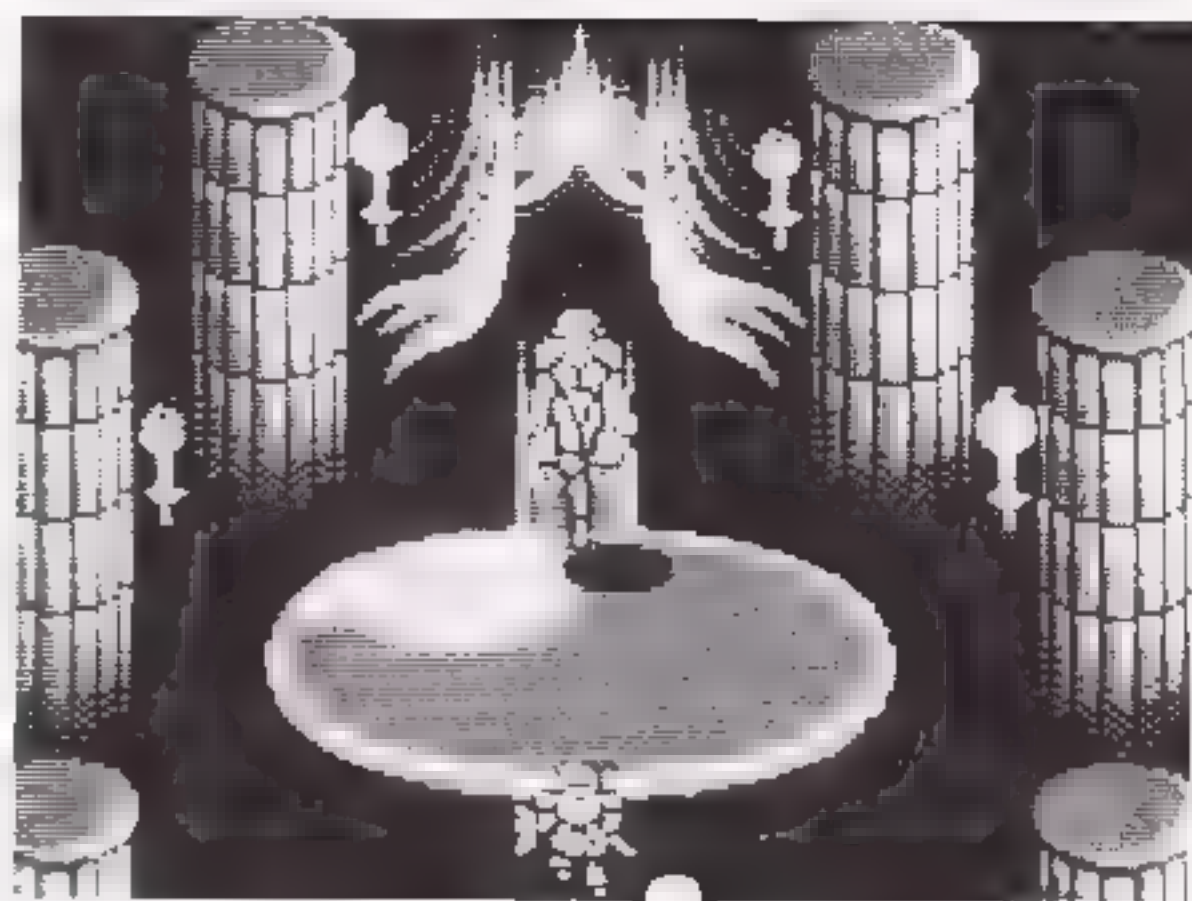
◆じっくり待って、片方しか撃ってこなかった時がチャンス!

◆左か下に着地。撃ってきたら前にジャンプして飛び越えよう。

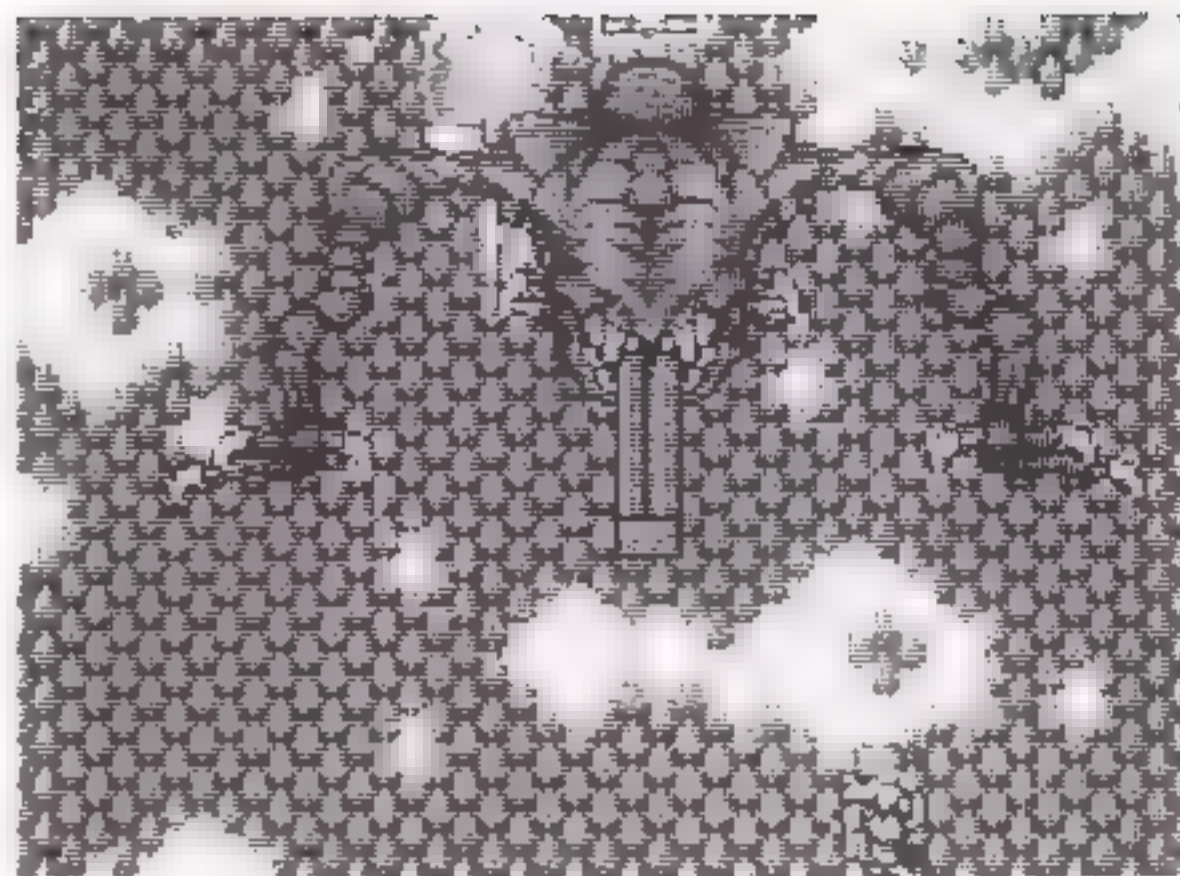
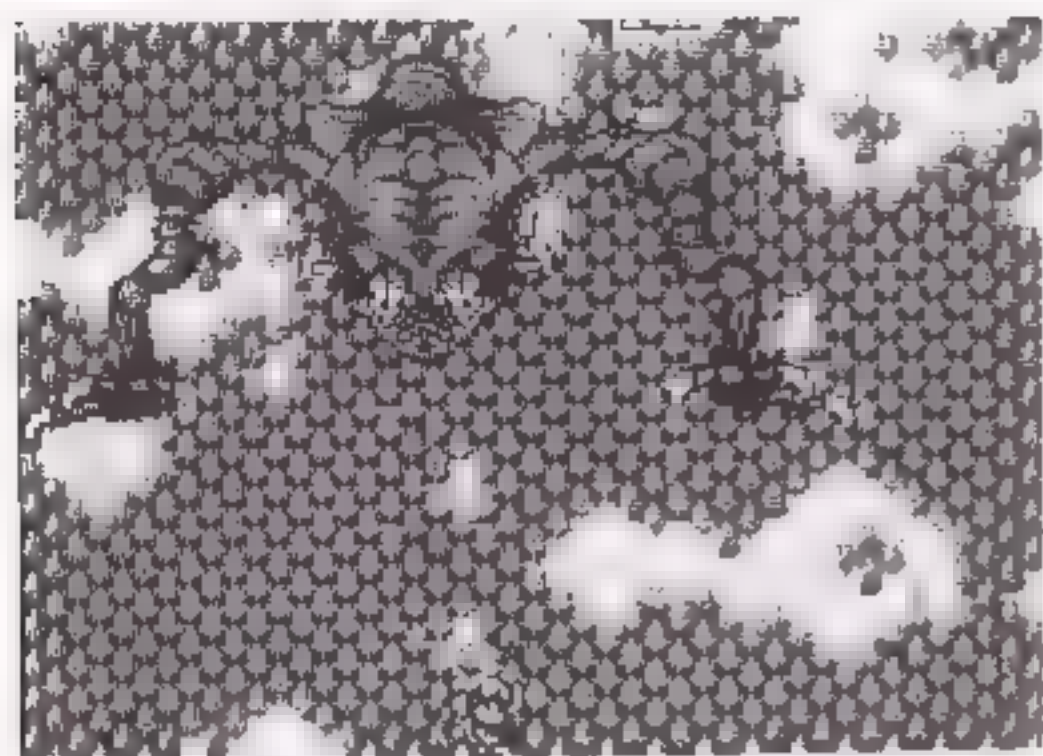
変身したボグレウスの攻撃方法は、肩から出す針状の泥と、口から出す発光弾だ。ビグレウスと同じ攻略方法で倒せるが、その分、シビアなキー操作を要求される。雷球の稲妻は、当たるとしびれて動けなくなってしまう。しかも、1回あたりのダメージが非常に大きい。これは、ボグレウスの正面にいることで避けられる。しかし、正面ばかりにいると、今度は針と発光弾の同時攻撃を受けてしまう。ここで、微妙なキー操作が必要とされる。雷球とボグレウスの間で攻撃を避けながら、針と発光弾のタイミングがずれるのを待ち、同時に発射されなくなったらジャンプして撃つのだ。ジャンプもその場ジャンプではなく、わざと前に飛ぶようにジャンプして、撃った直後に後ろか横に降りるようにすれば、前からの攻撃はかわせるはずだ。何度も挑戦して、パターンより感覚で覚えよう。

フィールとラトクが戦う前に、中ボスのハンティング・ドッグが登場する。体はフィール同様、大気中の水分でできている。後ろ足のキック力が抜群で、ジャンプしながらラトクに近付き、口から発光弾を吐いて攻撃してくる。コイツを倒せばフィールのおでましだ。

## 敵の死角を利用しよう

⬅見かけは強そうだが、案ずることはない。実はメチャクチャ簡単。

ハンティング・ドッグの吐く発光弾は、必ず3つ並んで飛んでくるので、正面からの攻撃は完璧に防がれてしまう。しかし、敵の行動範囲がわかってしまえば、勝ったも同然。ハンティング・ドッグは、決められた範囲の中で、前に飛んだり後ろに下がったりしているだけなのだ。しかも、正面にしか攻撃能力を持っていない。つまり、横からの攻撃に対しては、まったくの無防備なのだ。なるべく前の方にある柱と柱の間に立ち、ラトクと同じ高さに着地しそうになったら、フォース・ショットを撃ち込めばいい。

⬅戦闘が始まったら、発光弾を左右にうまく避けながら、前進だ！

⬅柱と柱の間に立って、よく見る。攻撃のタイミングを計るのだ。

➡同じ高さに着地しそうになったら、そこでショットだ！

## ただただ実戦あるのみ!

正直に言って、フィールにパターン攻略はないと言ってもいいだろう。それほどフィールの攻撃は激しいのだ。雪のように降ってくるアイス・ベレットは、ラトクを追っているようにみえて、半分はランダムに動いている。よって、避けるのは非常に困難だ。ラトクが画面の下のほうに逃げるほど、アイス・ベレット同士の間隔が狭くなり、かわすことが難しくなっていく。なるべく画面の上のほうで、間隔が狭くなる前に抜けてしまおう。ラトクを確実に追いかけてくるブリザード・ドラゴンは、ラトクにあたると、しばらくその場に留まり、ラトクの動きを止めてしまう。しかも、くっついている間はダメージを与え続けるので、2～3回捕まったら最後だと思ってもいいだろう。しかし、避け方がないわけではない。ブリザード・ドラゴンは、縦に対する移動力はあっても、横に対する移動力があまりない。つまり、ラトクが横に大きく動くほど、ブリザード・ドラゴンは追ってこれなくなるのだ。そしてもうひとつ、実体化したフィールは、ラトクよりも一段高い場所にいることを覚えておこう。あとは、今まで説明したことを頭にいれて、その状況に応じた回避をし、攻撃の隙をみてジャンプしながらフォース・ショットを撃てば、必ず勝てる！

# ヴァール

カウリャンの城の最上階を守るヴァールは、レイ・ディールと同じ船で仕事をしていた船友のボーディスの変わり果てた姿。普段は人間の姿をしているが、憎悪が高まると戦闘形態であるもうひとつの姿に変身する。それは、まるで巨大化したガマ蛙のようだ。

## 敵の盲点を突け!!

⬅常にこのあたりのポジションをキープするよう、心がけよう。

⬅必ずラトクに近い方の腕から攻撃してくるので、これを見切る。

ヴァールの主な攻撃方法は、両腕を伸ばしてラトクを引っ掻き、伸びる舌の先から３方向に発光弾を吐く２種類。特に激しい動きもなく、左右にゆっくり動いているだけなので、見切るのも簡単だろう。両腕の中より腕の外にいるのが一番安全だが、それではこちらの攻撃が当たらない。危険だが、両腕の間で戦うしか方法がないようだ。しかし、ただ真ん中にいたのでは、発光弾の直撃を受けてしまう。そこで、ヴァールの進行方向にある腕と、顔の間をキープしながらフォース・ショットを撃てばいいのだ。こうすれば、引っ掻きの直撃は避けられる。また、真ん中に寄りすぎて発光弾の攻撃を受けそうになったら、発光弾が画面に映った瞬間にジャンプすれば、かわすことができる。判定が顔にしかないので非常に狙いにくいが、上記のことを覚えていれば、かなり楽に倒せるはずだ。

⬅舌が伸びきったら、その瞬間、すかさずジャンプするのだ！

⬅ぐうっと移動して、画面の端にきた時が、反撃のチャンスだ！

# シューティングシーンのテクニック

前作にもあったシューティングシーンだが、XaKIIのシューティングは、それをはるかにしのぐ難しさになっている。それだけに、ここで足踏みしている人も少なくないはずだ。ここでは、知っていれば絶対に役に立つシューティングステージのテクニックや注意点を挙げてみた。自分の攻略法とあわせて、確実にシューティングステージをクリアしよう。

## 1.色や背景に惑わされるな!

前作にもあったシューティングシーンだが、今回は、背景と敵キャラクターに同系色を使っているため、互いの区別が非常につけにくい。ハードの制約上と言われればそれまでだが、それではゲームが成り立たない。これをプレーヤーが克服しなければゲームは進まないのだ。強制的にスクロールしている背景と、突然現れる敵キャラクタとの区別を瞬時にできるように、目を鍛えておいてもらいたい。

⬅背景の二重スクロールに惑わされるな。

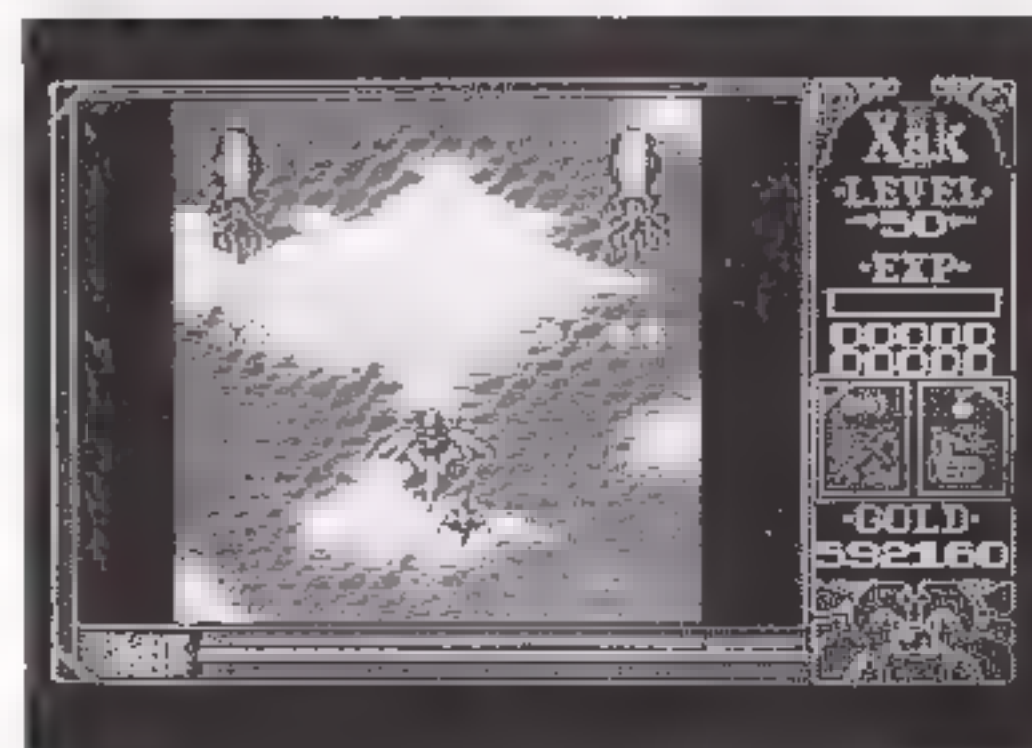
⬅敵と背景は同系色。瞬時に判断しよう。

## 2.ブルー・ドラゴンをうまく使え!

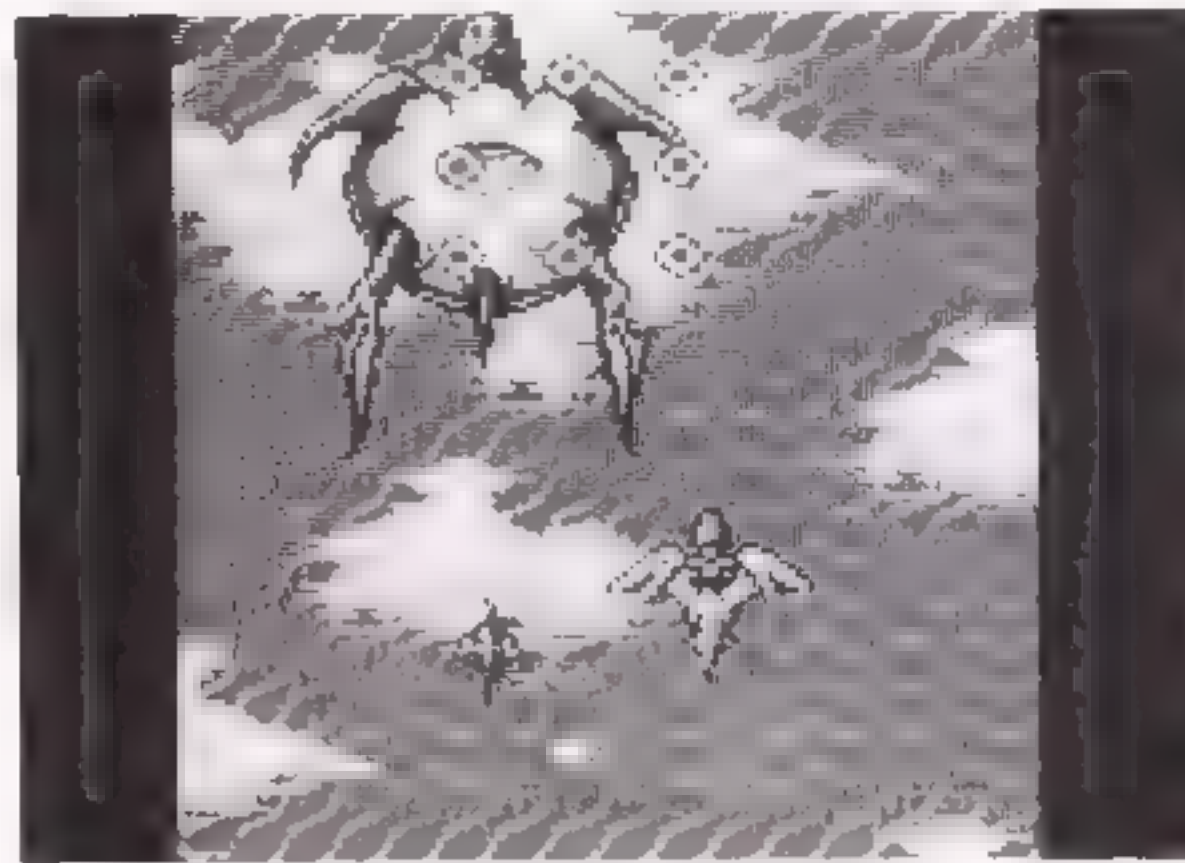
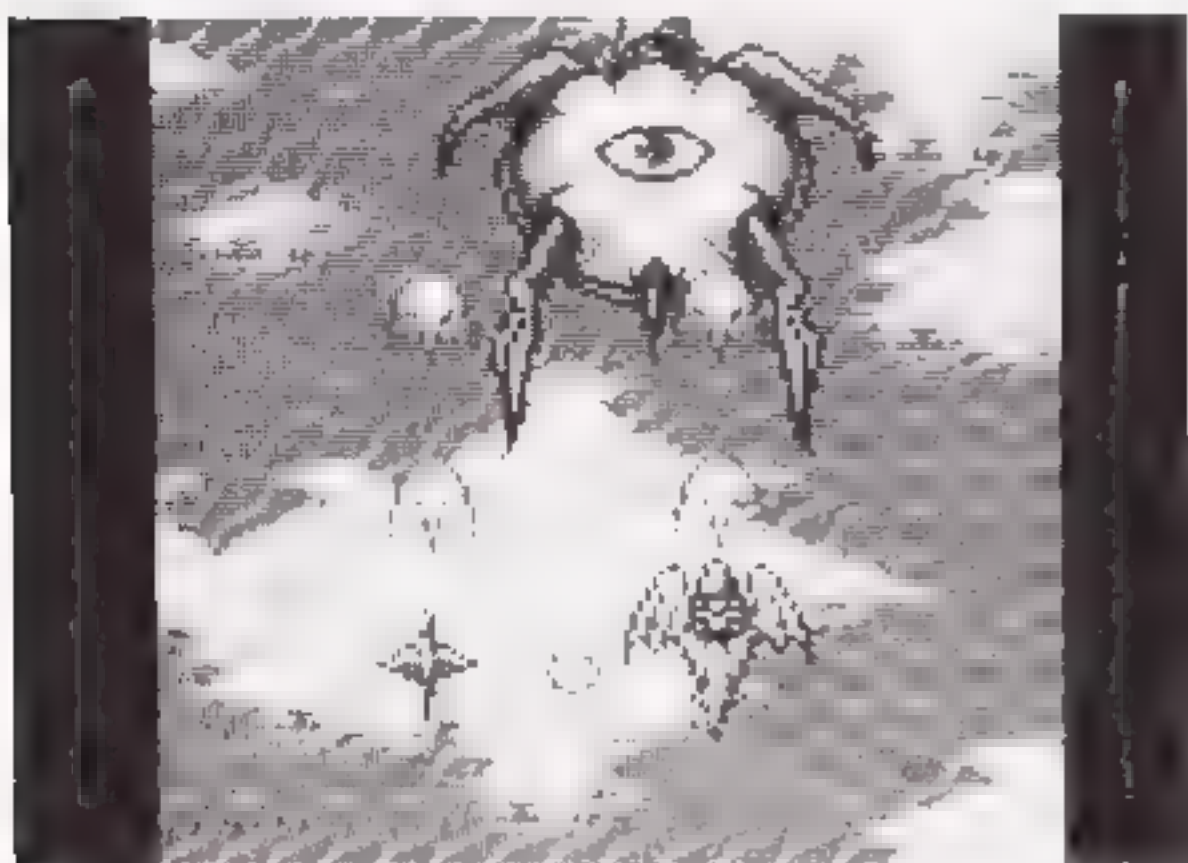
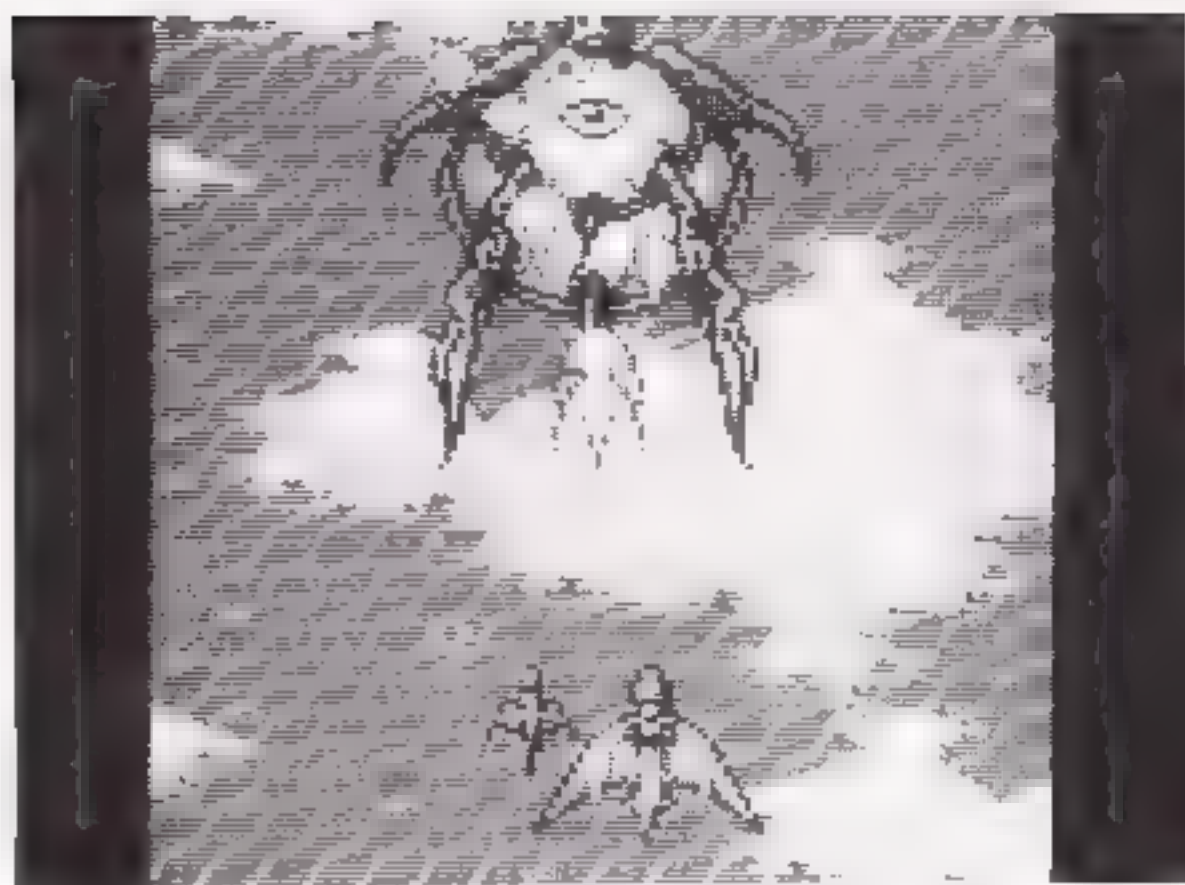
プレイヤーの後ろにつくブルー・ドラゴンを、うまくコントロールできれば、進行も楽になるはずだ。プレイヤーと重ねれば、縦軸の攻撃力は2倍になるし、あいだを目一杯広げれば、横からの攻撃にも対応できるわけ。

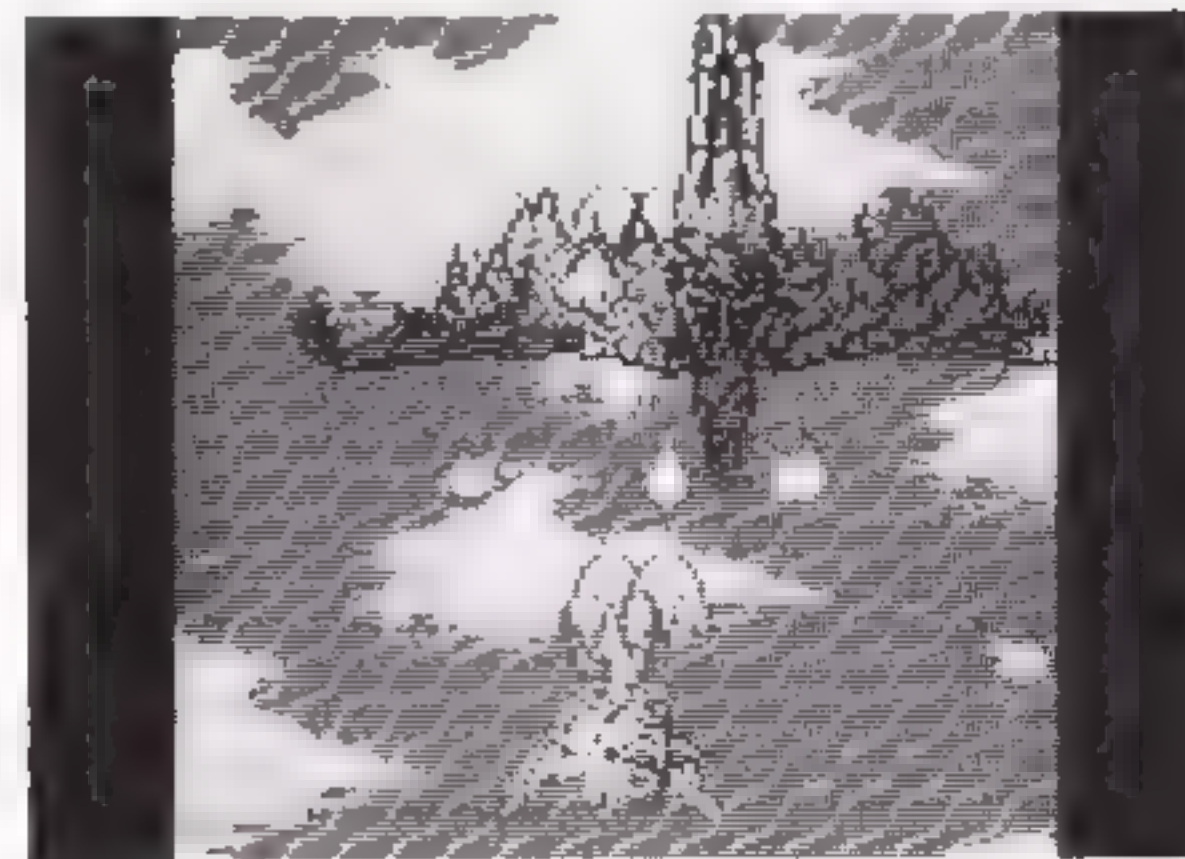
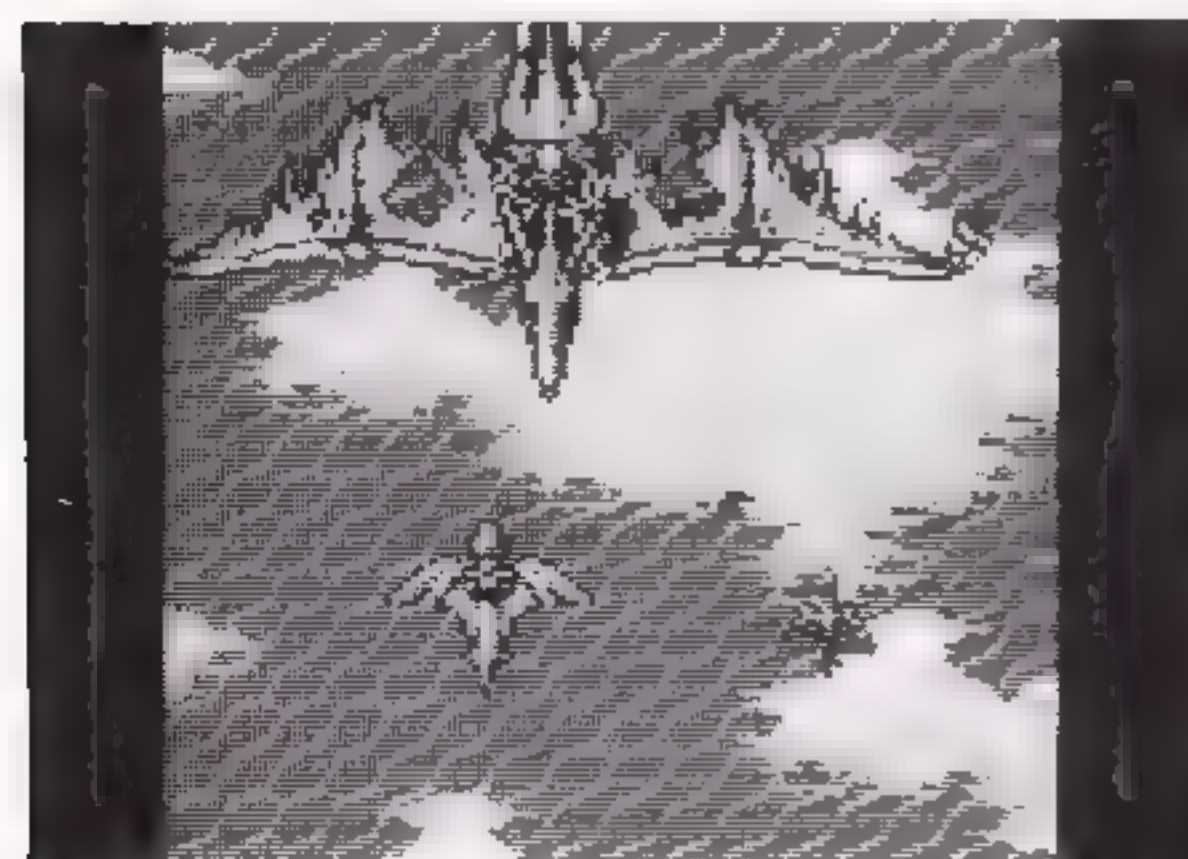
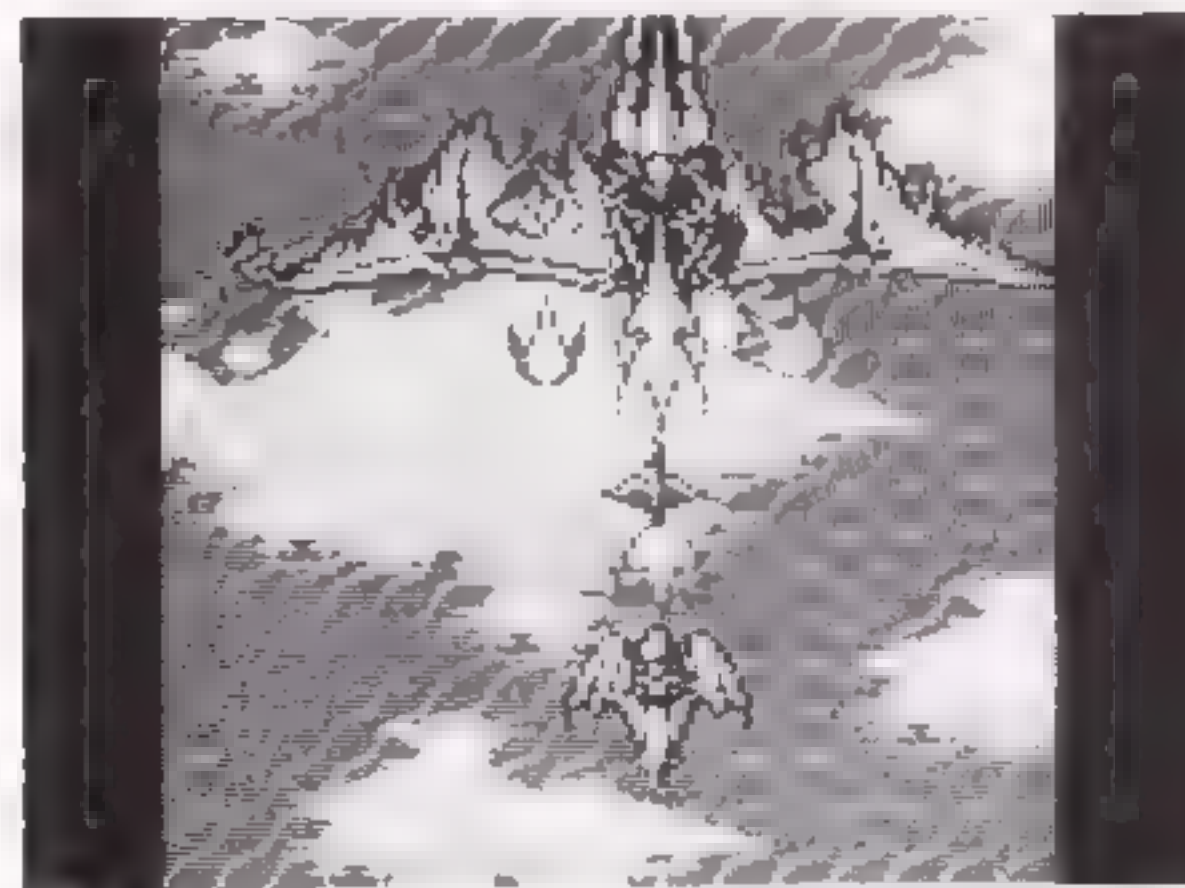
⬅こうすれば、硬い敵もあっという間にやっつけられるぞ。

## 3.パターンを覚えよう!

やっぱり最後はこれ。何回もプレイして、敵の出現パターンを覚え、出現と同時に叩く。シューティングゲームの基本中の基本！

⬅敵の動きを覚えてしまえば、後ろからこられても大丈夫。

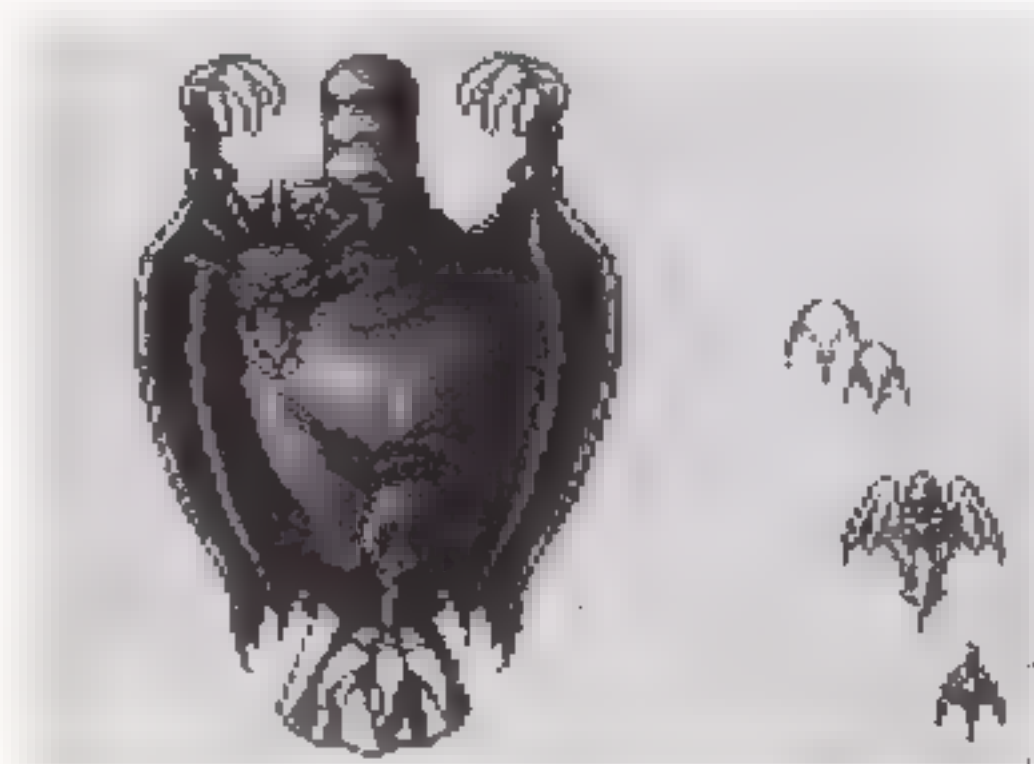
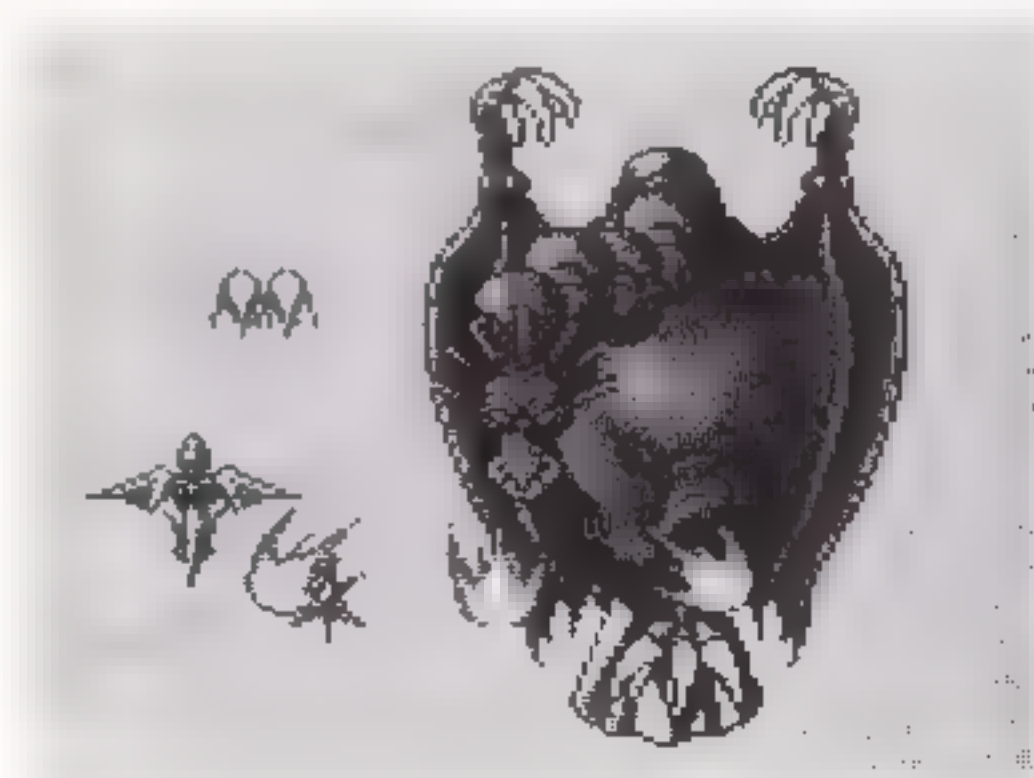
## R.タートル&Jr.

仰向けの親亀の上に、子亀が乗っている妙な敵。一定時間毎に、子亀の背中が開いて弾を撒き散らしてくる。しかも、子亀を倒すと親亀が発狂して、画面狭しと動き回りながら、8方向に弾を乱射してくる。これでもまだ、中ボスクラスなのだから驚きだ。

## ドラゴン・リンピ

巨大な翼竜（ドラゴン）のミイラ。幾つもの北欧神話に登場しているが、サークIIに登場するのは、どうやら別の系統のドラゴンらしい。3方向に吐くドラゴン・ブレスや頭の上に乗っている人物が違うのも、それを裏付けるかのように思えてくる。

# キング・ワイバーン

大きさ、攻撃力、耐久力、全てにおいて最強を誇るドラゴン族の王。その大きさは、かつて共に戦ったブルードラゴンの数百倍は、ゆうにあろうか。大気の流れや天候を自由に操ることができる。本体はあまり動かず、雷球とドラゴン・ブレスで攻撃を仕掛けてくる。

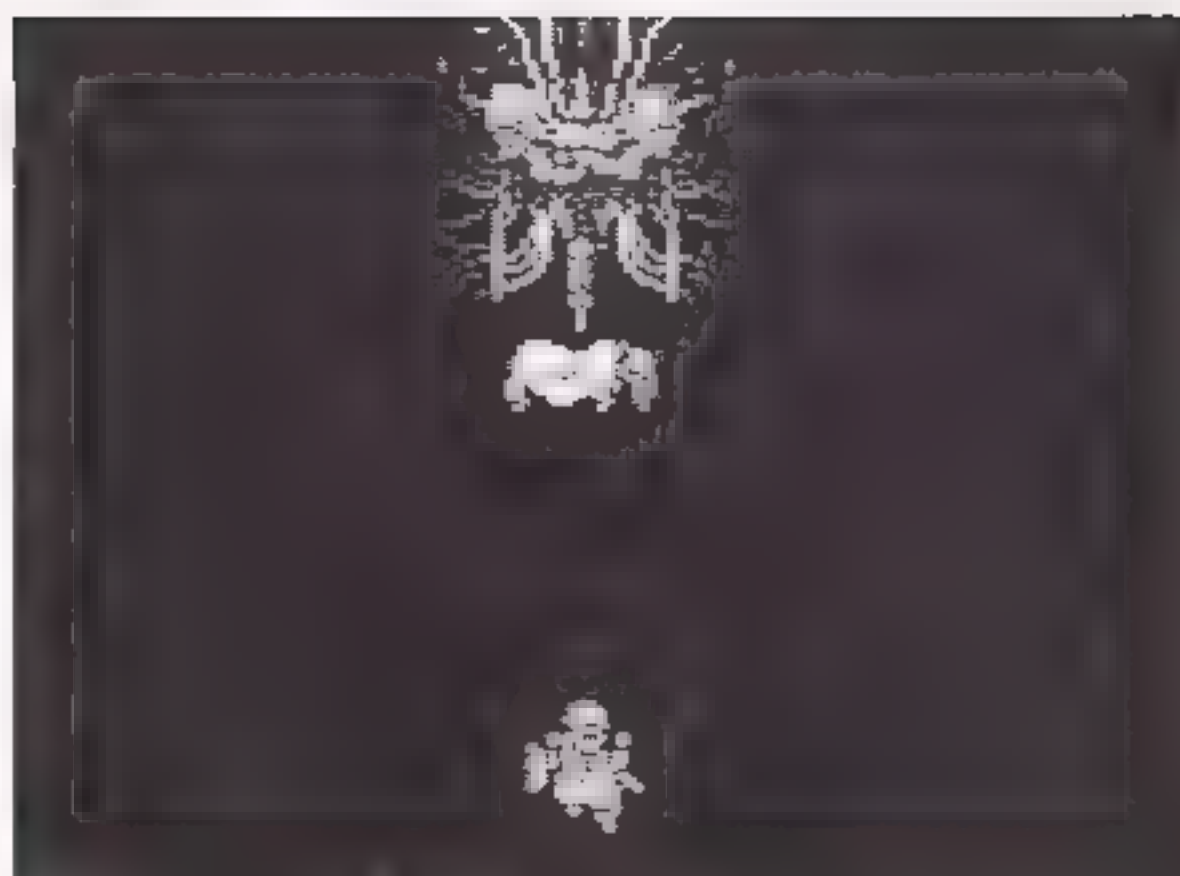
## パターンより感覚で動こう!

ビギナープレイヤーが引っ掛かるとすれば、おそらく、このキング・ワイバーンだろう。前にも軽く攻略法は書いたが、あれだけを頭に入れていても、確実に倒せるとは限らない。確実なパターンが作れればベストだが、万が一失敗した時のフォローがしにくい。ここでは、ある程度までの戦う手順と注意点を述べてみよう。まず、雷球を避けたらブレスに当たらないように、ワイバーンの真下に入り込む。そして、真ん中より右か左に1キャラ分ずれた所から、頭を狙おう。こうすれば、ブレスの直撃はかなり減り、かつ、簡単に頭を狙えるはずだ。もし、後ろから雷球が現れたら、一度上の方に逃げ、雷球の現れないタイミングを見計らって、また真下に入り込んで攻撃しよう。頭を撃つ時は、あまり動かず、同じ場所でじっくり狙うのがポイント。

➡はじまったらすぐに、雷球が下から追ってくる。右上か左上に逃げる。

➡雷球が消えたら、胴の横あたりで様子をうかがう。

➡攻撃してこないと思ったら、すぐに足の下に入り込む。

➡ブレスをうまく避けながら頭を狙う。雷球が来たら上に避けるのだ。

## ???

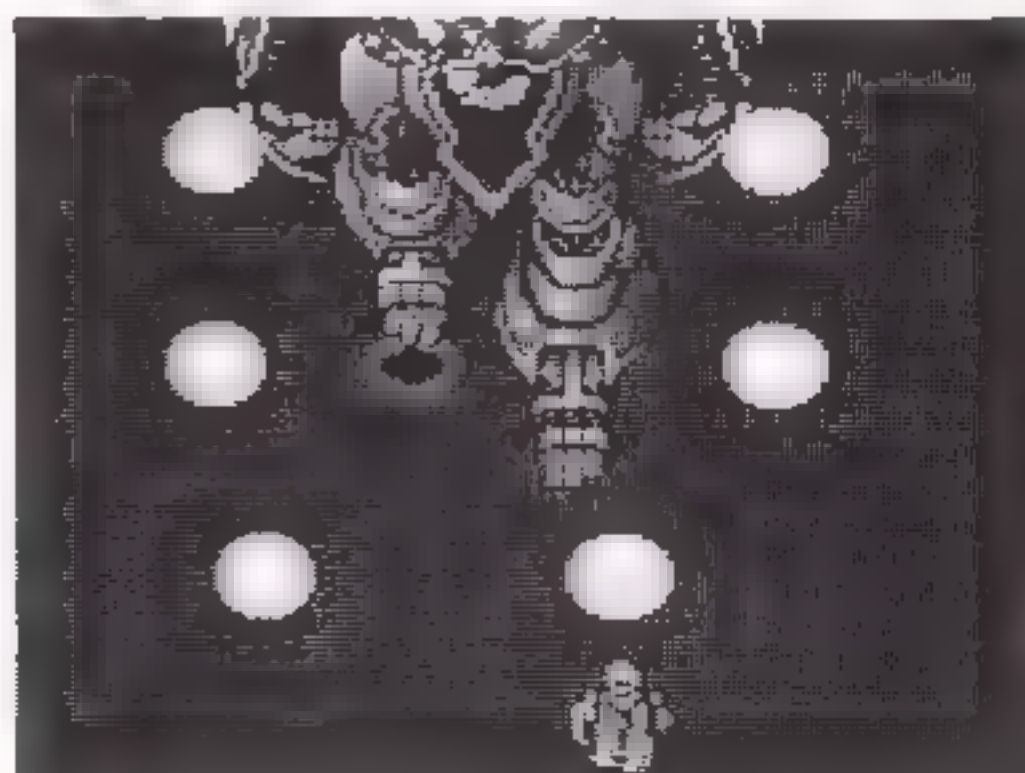
シューティングシーンを終え、到着したデス・マウンテンの奥に潜んでいるのは、妖魔の元凶である最後のボス「？？？」だ。普段は人間と同じ大きさの仮の姿。しかし、怒りが頂点に達した時や、戦闘で自分が窮地に陥った時、？？？本来の姿に戻る。

## 隙を見てフォース・ショットを撃ち込もう!

◆8の字を描くように大きく動いて敵のフォースボールをかわす。

◆敵が剣を抜いていない時は、いくら撃っても当たり判定はない。

◆敵の軌道を読み、剣を振り上げそうになったらすかさずショット!

さすがに最後のボスだけあって、攻撃・防御とも、ほぼ完璧に近い。しかも、一度復活するのだ。攻略法としては、左右に大きく8の字を描きながら動き、敵の軌道を先読みしてフォース・ボールを撃ち込むのが、安全な方法だ。ただし、ここで激しくMPを消費すると、復活後の戦闘が不利になる。敵が剣を振り上げる瞬間を見計らって撃つのがコツだ。また、復活した敵は上下に動きながら口からは波動を、肩からは回転するフォース・ボールを撃ってくる。攻撃には一定の周期があるので、覚えてしまえば避けるのは比較的楽だ。ただ、当たり判定は頭にしかなく、口から吐く波動は、フォース・ボールを無力にしてしまうので、乱射は禁物。落ち着いて波動を避けながら、真正面から少し右か左にずれたところから、タイミングをみて頭を狙おう。

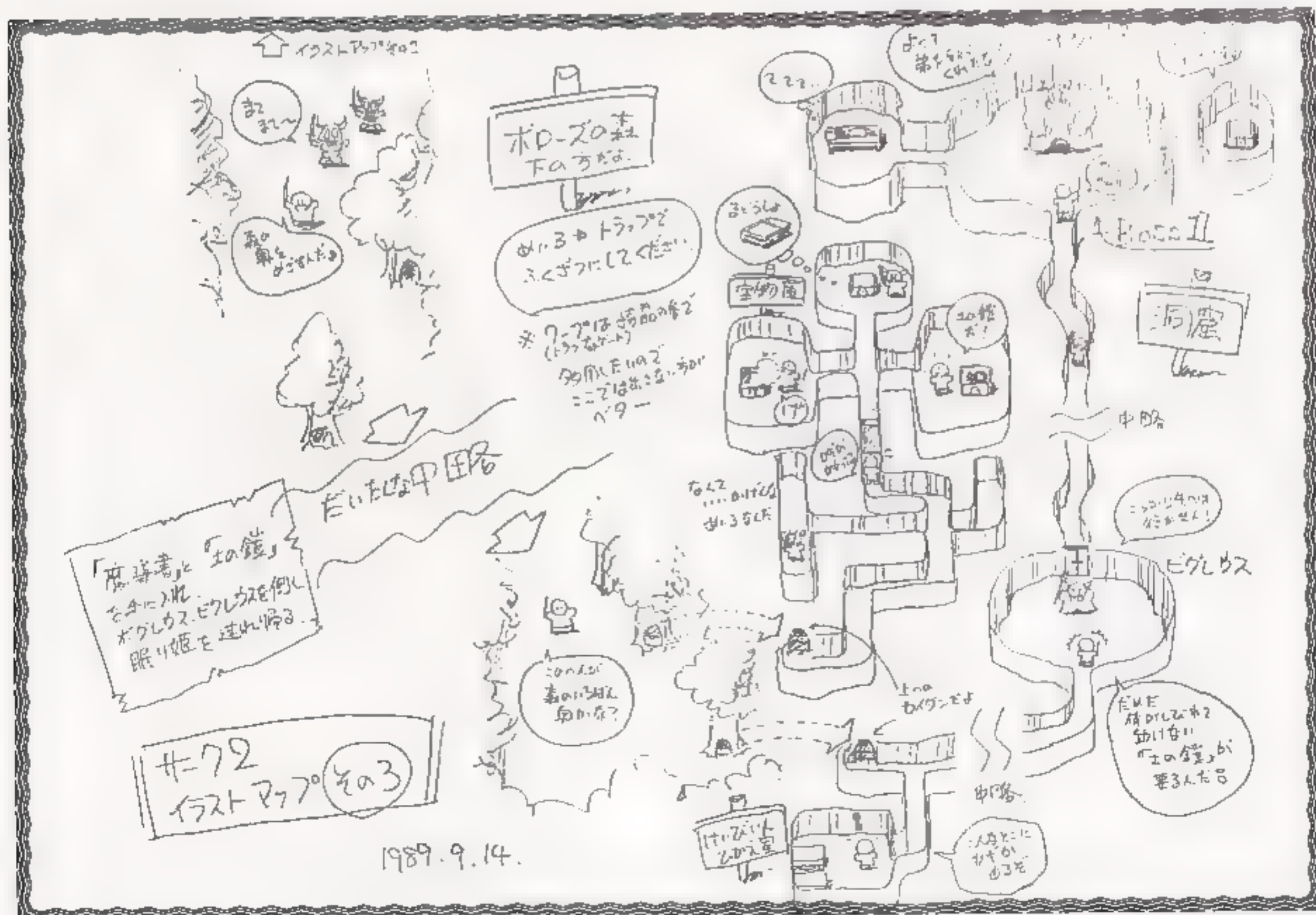
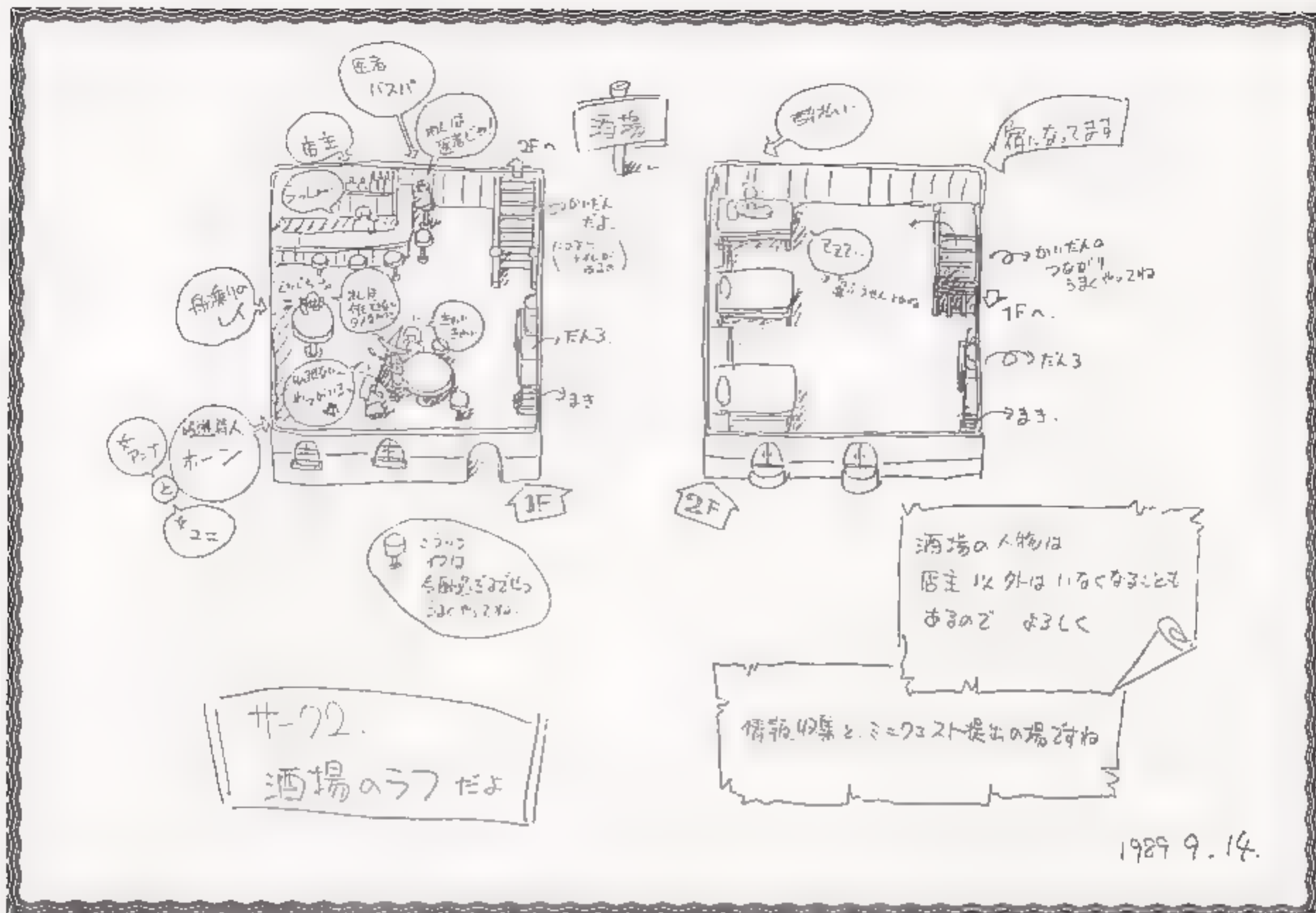
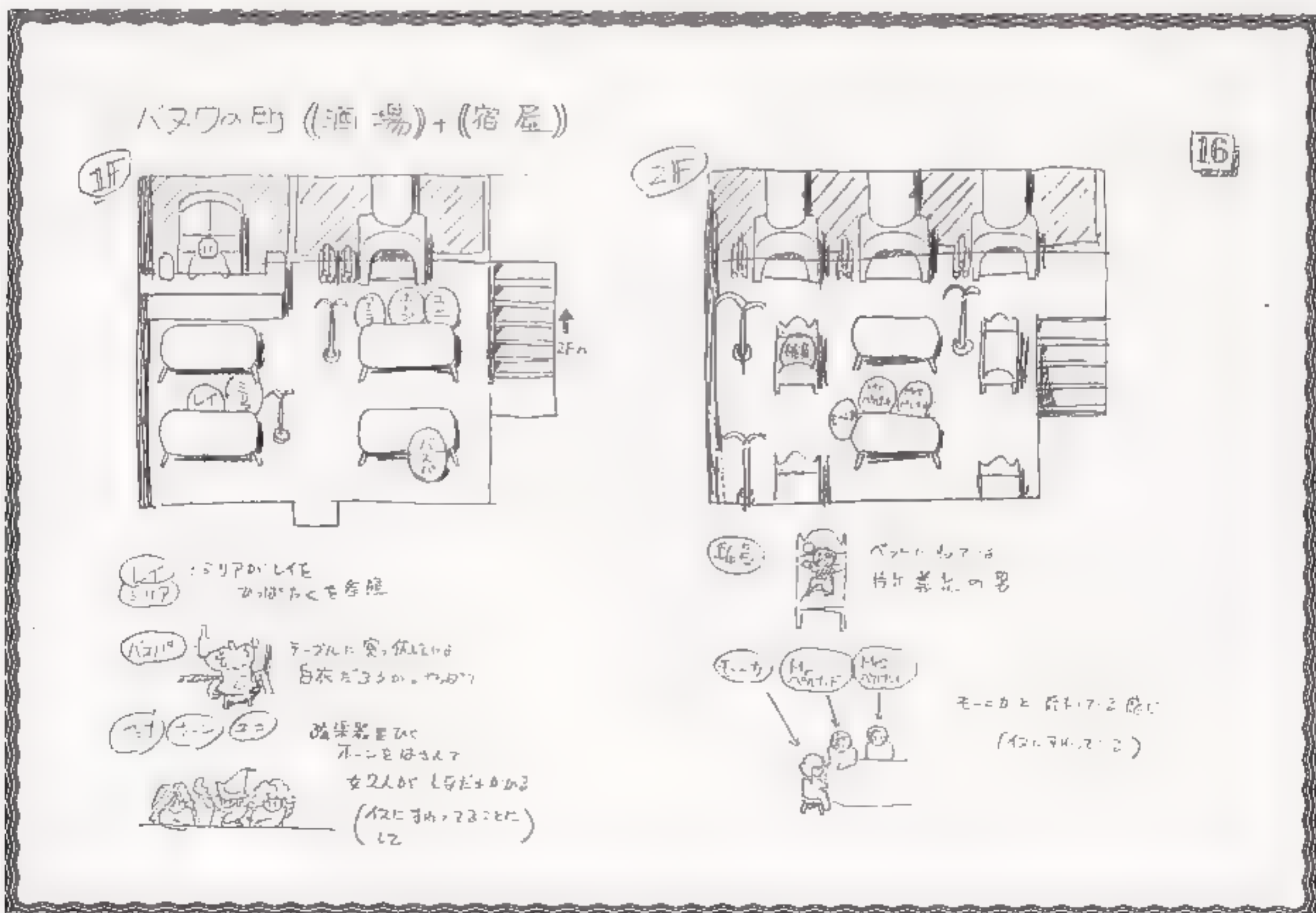
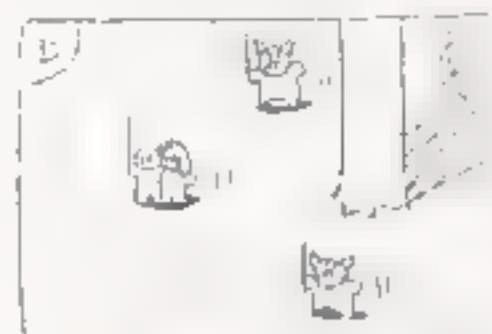
## そして……

◆ついに本性を現した。波動を避け、タイミングをみて頭を狙おう。

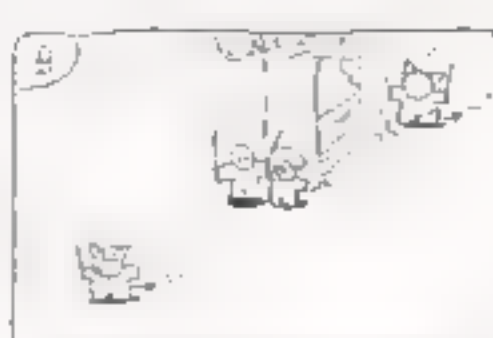
# 設定資料公開

秘密の資料を、ここに大公開！　なにしろサークシリーズは設定が細かい。ここに紹介するのはほんの一部だけど、その細かい書き込みはファンにとっては感涙モノだ。完成バージョンとの微妙な違いを捜すのも楽しい。

## マップ設定資料

⬆人に見せることを意識したかのような、楽しいラフ。
スタッフ間のなごやかな雰囲気まで伝わってくるよう。

↑おおよそ完成の通りになっているようだ。いちいちキャラクタたちにふきだしがついているのが楽しい。

↑洞窟の迷路の原型がここに。やっぱり相当変わっているけど、すでにこの時点で雰囲気はできている。

⬆これは酒場のイメージスケッチ。細かい雰囲気作りにまで気を配っている様子がうかがえて、興味深い。

⬆上のラフがさらに具体的になってきた。おや、よく見ると２階にはベルナンド一家がいるみたいだぞ。

# イベント設定資料

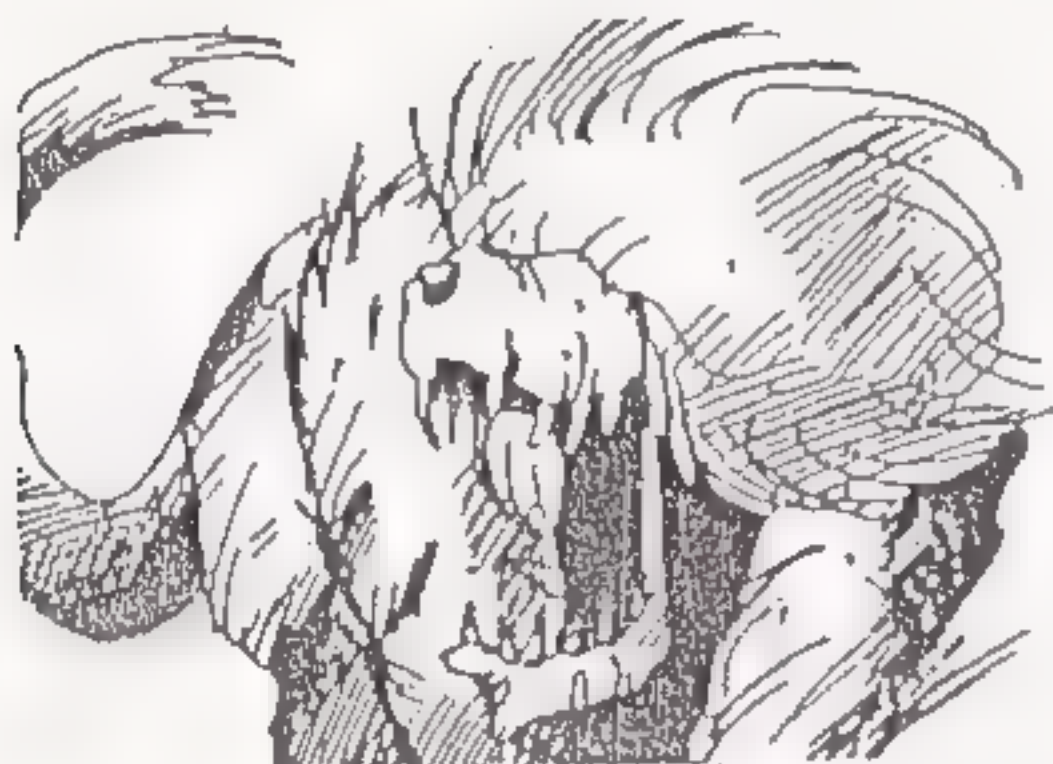
↑最初のイベント設定資料。シナリオライターの意図や感覚がはっきりと読み取れる。興味深い資料だ。

↑ここは連続で見てもらうことにしよう。絵コンテ風のていねいな展開は、ゲームのイベントそのままだ。

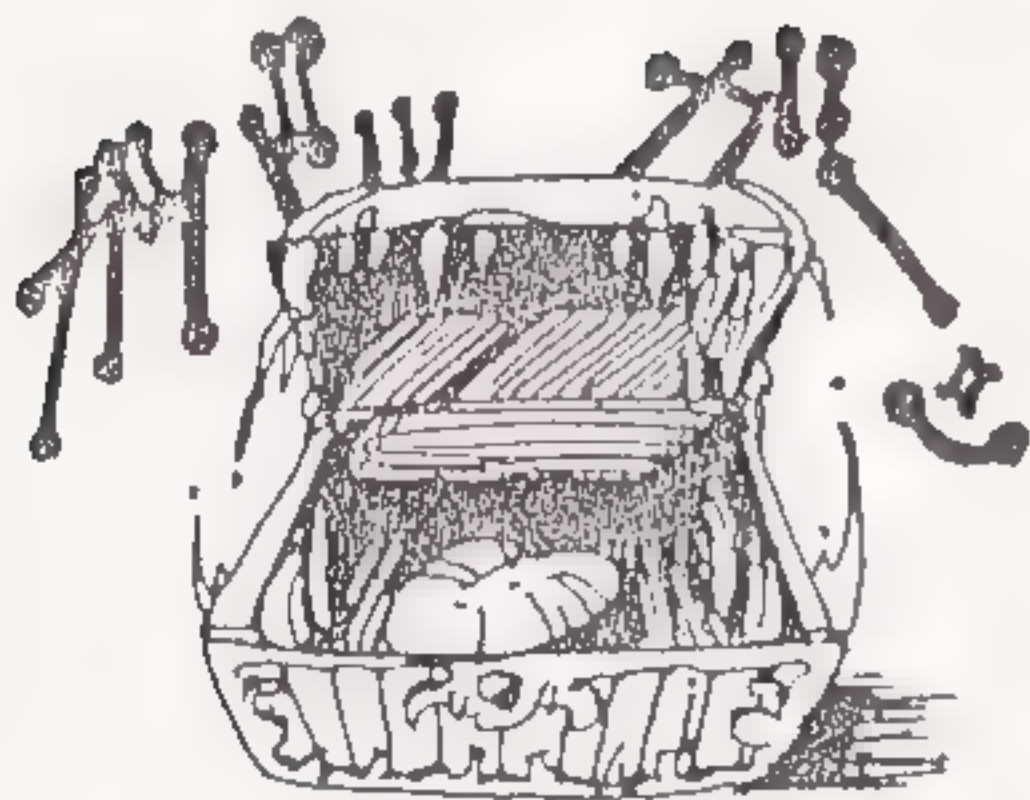
⬆シナリオライターが、ちゃんとシステムのことを[illegible]っていることがよくわかる。これは勉強になるね

⬆完成形とはかなり違っているのがわかる。ボツシーンが見られるのも、設定資料ならではの楽しみなのだ。

# モンスター設定画

●リッチ

●ゴブリン

●バンダースナッチ

●ミミック

●スコーピオン・G

●フロッグ・G

これはグラフィック担当の柳島秀行さん直筆のモンスター設定画なのだ。さすがの迫力。残念ながら量があまりないので、これしか紹介できないのが残念。ゲームでは小さなドット絵になってしまうので、かなり雰囲気は変わってしまうけれど、これこそがイメージの原形なのである。

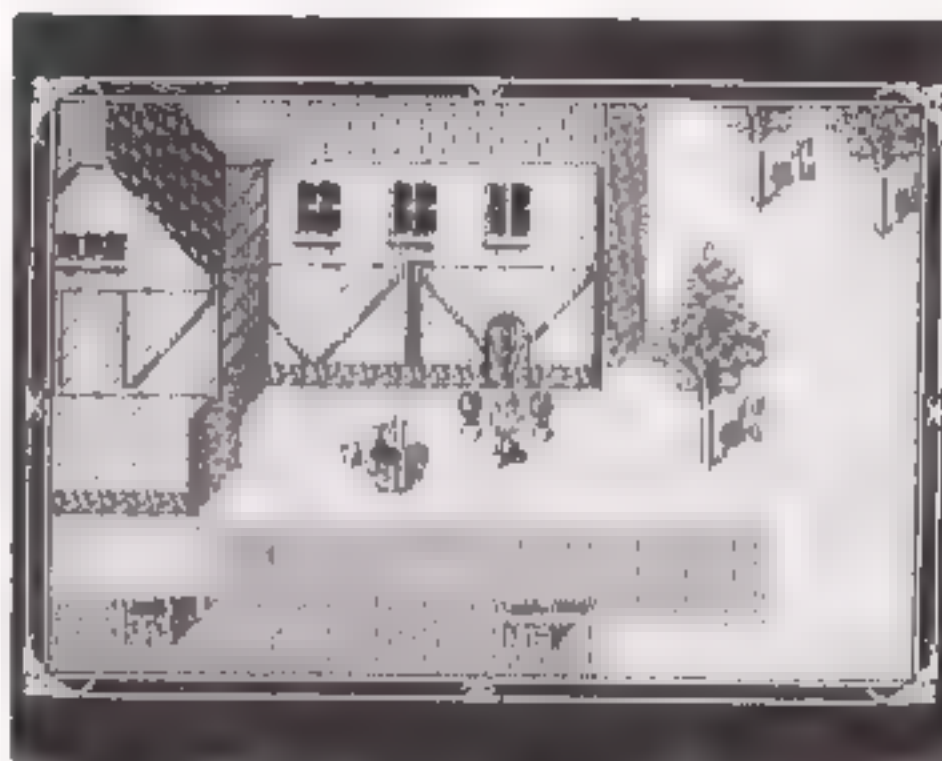
# Xak 機種別比較

**Xakシリーズは、PC8801SR版をベースとして、主だったパソコンへ移植されている。現在Xakが4機種、XakⅡが3機種へ移植されて好評だ。ここではXakをもとに、各機種の特徴を比較してみよう。**

## PC8801SRシリーズ

●パラメーター表示を、透過式のウインドウとして処理することで、画面全体をゲームに使用している。

他機種版の原型となっているのが、このPC88SR版。操作性と操作に対する反応は、ともに標準的と言える出来。

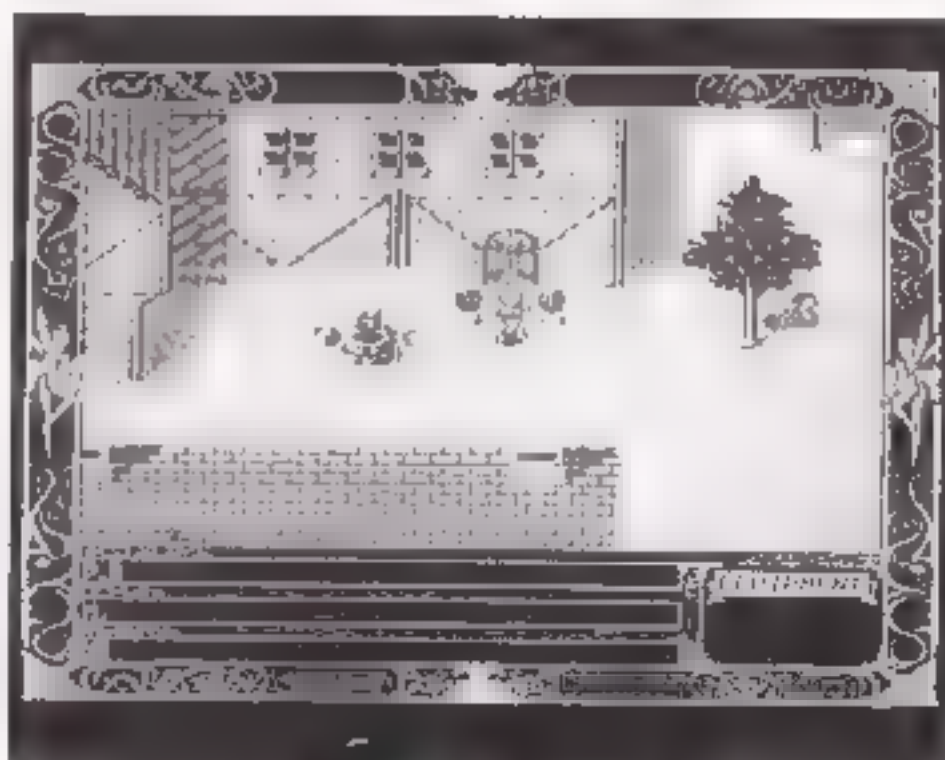
## PC9801シリーズ

●基本的にはPC88SR版と同じ。少ない色数のためか、全体的に淡く、明るい感じの色調である。

16ビットだけに、反応は気持ちいいほど早い。キーボードでプレーしても、煩わしさを感じない操作性は特筆に値する。

## MSX2

●画面のレイアウトを刷新したMSX2版。ゲーム画面はひとまわり小さく、各種情報をつねに表示している。

ホビーユース向けのマシンだけに、操作性はそこそこ良く、反応も良好。ジョイスティックでのプレーがベストだろう。

## X68000

●ビジュアル的には、文句なく4機種中一番の出来。ムダのない画面レイアウトも、洗練された感じを受ける。

アクション色が一層強くなっている。当然ながら反応はメチャ早く、操作性も優れている。もっともジョイスティック向き？

現在、XakⅡはFMタウンズとX68000の2機種に移植中とのことなので、ユーザーの人は期待してほしい。なお、余談ではあるが、今後はぜひ家庭用ゲーム機への移植もしていただきたい。とくにPCエンジンや、今後発売予定となっているメガドライブのCD−ROMで、XakをⅠ・Ⅱ通して遊べたら最高だと思うのだが(それじゃイー○だって)。

# サークII　パーフェクトノート

11595

1991年4月20日　初版発行

編　集　アスキー出版局MSXマガジン編集部
発行者　塚本慶一郎
発行所　株式会社ビジネス・アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
TEL 03-3486-7119(大代表)
印　刷　三共グラフィック株式会社　Printed in Japan
協　力　株式会社マイクロキャビン
協　力　株式会社ヘッドルーム



定価はカバーに表示してあります

ISBN4-89366-096-9 C0055